

ПОСТЕР

Beyond Divinity

Hitman: Contracts



Самые плоские игры в мире  
по вселенной Терри Пратчетта

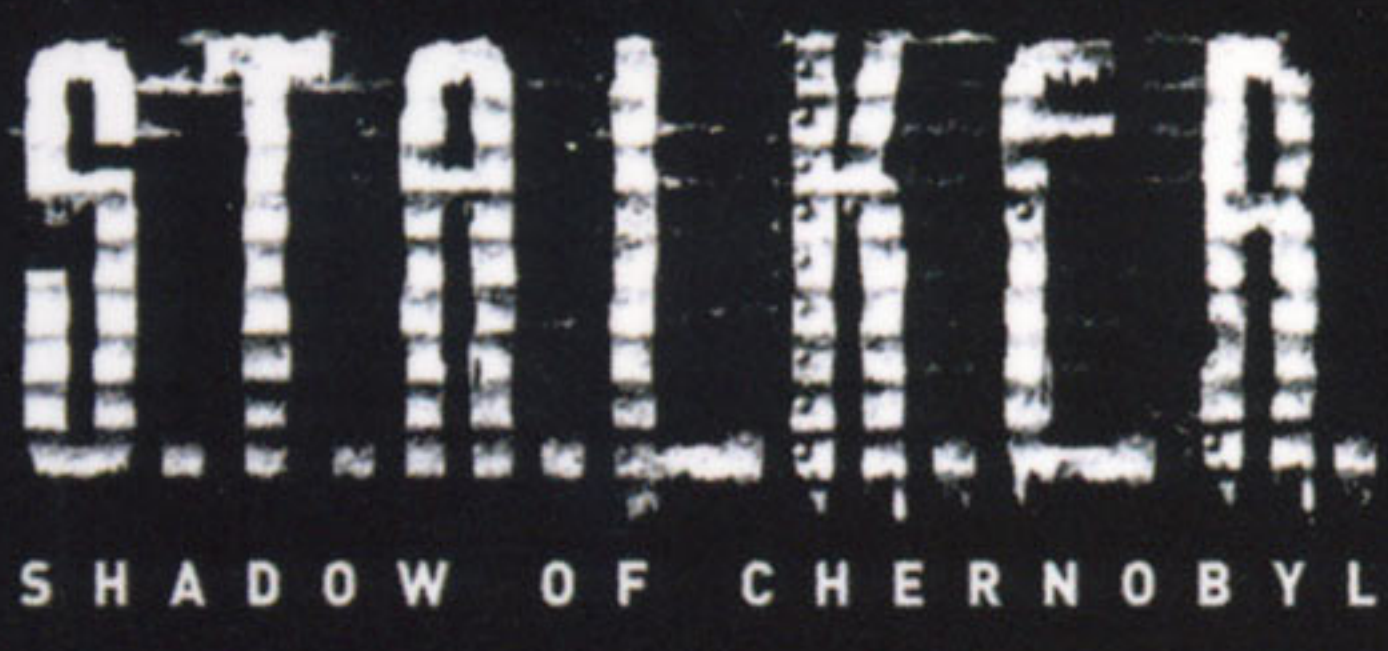
№4(83) 2004

# НАВИГАТОР

## ИГРОВОГО ПОЛЯ

### РЕВЬЮ

- Singles - Flirt up your life!
- Симсы по-взрослому
- Асы в небе
- И еще 2 адд-она к Ил-2
- Механоиды
- Я - робот, я - сошел с ума
- Sacred
- Дьяблозаменитель
- Conan
- Культура варваров
- Far Cry
- Как активно провести отпуск на море
- Unreal Tournament 2004
- Или в космосе
- Tom Clancy's Splinter Cell:
- Pandora Tomorrow
- Полковник в черном



Мы отправили редактора  
вместе с GSC в Чернобыль,  
а они вернули нам его живым!

### ПРЕВЬЮ

- Starship Troopers, Solar,
- ShellShock: Nam '67, Alias,
- Pariah, NovaDrome,
- Warhammer 40,000: Dawn of War,
- Gunwarrior, Mafioso, Starshatter,
- Mythora, Lost Paradise

### Фильмы по играм

ради чего стоит пойти в кинотеатр  
(расписание на ближайшие полгода)

XIII  
редактируем



# HITMAN

## CONTRACTS

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Осторожно! Апрельский номер  
Всемирная история - такая, какой она должна быть  
Фродо и Кольцо - краткий пересказ трилогии Толкиена  
+БОНУС! - несколько совершенно правдивых новостей





## КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги  
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ”

Армия протоплазменных машин  
терроризирует галактику.  
Межзвездная Коалиция  
собирает армию рейнджеров!

Приключение в живом мире  
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и  
планетарные 3D-битвы роботов!



1C®  
ФИРМА “1С”

© 2003 ЗАО «1С»  
© 2003 Elemental Games





**Всем привет!**

Прежде всего, спешу достать пепел, и под бормотание "Mea Culpa, Mea Culpa" начинаю удобрять им горшок с цветами на моем рабочем столе.

Иногда случаются промашки, которые сложно предусмотреть. Отчасти из-за того, что они происходят впервые. Завод напечатал битый тираж DVD-дисков для предыдущего номера. В результате оказались убитыми весьма актуальные демо-версии Unreal Tournament 2004, Painkiller, Sacred, а также моды Desert

Combat 07N Full и Wasteland 2042 для Battlefield 1942.

Наши действия в этой ситуации?

Понятно, что мы не в состоянии полностью исправить то, что уже случилось. Двойной заход в одну и ту же реку невозможен по определению. Мы решили, и представители завода пошли нам навстречу, что DVD-диск этого номера будет двойного объема. Правда, теперь, по прошествии месяца, нет смысла повторять демо-версии Unreal Tournament 2004 и Sacred, т.к. сами игры уже вышли. Мы повторяем демо Painkiller и мод Desert Combat. И, естественно, весь двойной диск будет полностью заполнен актуальными на текущий момент демо-версиями и приложениями. Плюс бонус.

Во избежание повторения такого прокола в будущем мы вводим дополнительный контрольный этап, на котором будет проверяться изготовленный на заводе DVD.

По текущему номеру.

Во-первых, господин выпускающий редактор воспользовался приглашением компании GSC Game World посетить Киев и его окрестности. По ходу поездки К.П. была предоставлена возможность: а) ознакомиться с геймплеем S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl; б) убедиться, что все элементы таблицы Менделеева и их изотопы учтены и прорисованы в игре правильно. Для этого была организована неэксклюзивная поездка в города Чернобыль и Припять. В результате мы смогли напечатать в этом номере уникальную комбинацию из фотографии и скриншота, на которых изображен практически идентичный пейзаж. Центральное место композиции занимает тот самый четвертый блок с саркофагом.

Кстати, в апреле мы собираемся опять посетить столицу Украины, где пройдет международный фестиваль разработчиков компьютерных игр "Игроград-2004". Потом расскажем, что и как, кто и почему.

Во-вторых, мы нашли общий язык с компанией "Никита", которая любезно предоставила нам информацию по всем мантрам "Сферы".

Очередное оживление случилось в онлайн-мирах. Прежде всего - стартовала открытая американская бета Lineage 2. Встретите там Sotnik'a - не удивляйтесь. Клан Navi Dragons принял решение обосноваться на сервере Kain. Сначала в бете, а потом и в релизе. Ввиду того, что вместить всех желающих один клан в Lineage 2 будет просто не в состоянии, мы планируем создать несколько кланов с перспективой их дальнейшего альянса.

Второе глобальное известие - стартовала закрытая бета World of Warcraft, в которую нас пока не позвали. Ничего, никуда она не денется.

И о самом главном. Перетряхивая и проветривая редакционное имущество во время субботнего ПХД, мы наткнулись на странный сверток, завернутый в пожелтевшие газеты. Как же мы удивились, обнаружив в нем не то, что старые - древние выпуски нашего журнала, считавшиеся безвозвратно утраченными при пожаре Александрийской библиотеки в 4 веке н.э. Находка дала импульс к дальнейшим поискам в семейных архивах, передававшихся сотрудниками "Навигатора" из поколения в поколение. Особенно интересными оказались номера "Нави" начала прошлого века. Естественно, мы решили сделать небольшую ретроспективу в Z-Zone.

*Искренне Ваш,  
Игорь Бойко*

## Учредители

Али Даутов  
Татьяна Журавская

## Главный редактор

Игорь Бойко

## Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

## Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

## Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

## Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

## Редактор раздела новостей

Алексей Ратушкин

## Работа с CD и DVD

Андрей Шаповалов

Алексей Ратушкин

Юрий Пашолок

## Корректор

Алена Лукаш

## Арт-директор

Дмитрий Ароненко

## Дизайн и верстка

Сергей Самоварщиков

## Коммерческие директора

Али Даутов

Сергей Журавский

## Художники

Александр Еремин

Даниил Кузьмичев

## Senior Editor, Representative in the USA

Dmitriy Gertsev aka Spellbound

## Отдел рекламы

Александр Смирнов

Телефон: 744-6787

E-mail: reklama@gamenavigator.ru

## Обложка:

Lineage 2: The Chaotic Chronicle

## Подписной индекс:

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")

82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

## Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: navigat@aha.ru

<http://www.gamenavigator.ru>

## Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского

ЗАО "Лаборатория Касперского"

<http://www.kaspersky.ru>

## Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

<http://www.ritlabs.com>

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации

ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",  
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Пабблишинг", 2004 г.



Список игр в номере:

|   |          |
|---|----------|
| Асы в небе  | 96       |
| Блицкриг. Операция "Север"                        | 87       |
| Второй Фронт                                      | 93       |
| Дороги Войны                                      | 93       |
| Златогорье-2: Холодные небеса                     | 103      |
| Ил 2: Забытые Сражения                            | 106      |
| Князь 2. Продолжение легенды                      | 102      |
| Механоиды   | 58       |
| Морские волки: Охота за сокровищами               | 35       |
| Приключения Мюнхаузена, часть 1                   | 35       |
| Рыцари и купцы                                    | 76       |
| СФЕРА   | 146, 170 |
| Ядерный Титбит 1.5: Flashback                     | 96       |
|   |          |
| Aces High II: Tour of Duty                        | 144      |
| Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring | 98       |
| Against Rome                                      | 78       |
| Age of Power                                      | 142      |
| Alias the Game                                    | 20       |
| Alien Blast: The Encounter                        | 34       |
| Alchemist Wizard (Алхимик)                        | 36       |
| Anarchy   | 36       |
| Angels vs. Devils                                 | 61       |
| Bad Boys 2  | 38, 171  |
| Blade & Sword (Клинок Доблести)                   | 168      |
| Chicago 1930                                      | 87, 171  |
| City of Heroes                                    | 134      |
| Conan   | 52       |
| Conan: Hall of Volta                              | 55       |
| Conan: The Cimmerian                              | 56       |
| Cross Town  | 6        |
| Dark and Light                                    | 136      |
| Dead Next Door: Life After Deatch                 | 23       |
| Deus Ex 3   | 6        |
| Euro Club Manager 2003/2004                       | 91       |
| Everest   | 85       |
| Exit  | 34       |
| Fading Suns: Noble Armada                         | 75       |
| Far Cry   | 44, 168  |
| FBI Hostage Rescue                                | 37       |
| Final Mission                                     | 38       |
| Ghost Recon 2                                     | 6        |
| Grafan  | 7        |
| Gunwarrior  | 22       |
| Half-Life 3                                       | 8        |
| Harry Potter and the Prisoner of Azkaban          | 22       |
| Hitman: Contracts                                 | 32       |
| Jagged Alliance 2 Wildfire                        | 80       |
| Jaxe  | 21       |
| Knight Online                                     | 132      |
| Kohan 2: Kings of War                             | 6        |
| Kreed: Battle for Savitar                         | 20       |
| Legend of Heroes 6                                | 99       |
| Lineage II: The Chaotic Chronicle                 | 154      |
| Lost Paradise                                     | 100      |
| Mafioso   | 74       |
| Max Payne 3                                       | 4        |
| Mythora   | 98       |
| Need for Speed: Most Wanted                       | 6        |
| Neighbours From Hell 2                            | 86       |
| NovaDrome   | 29       |
| Painkiller  | 171      |
| Pariah  | 27       |
| Planetside: Core Combat                           | 140      |
| Premier Manager 03/04                             | 90       |
| Prince of Persia: The Sands of Time 2             | 6        |
| Prism: Black Shield                               | 8        |
| Road To Baghdad                                   | 86       |
| Rocket Rabbit                                     | 39       |
| Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy             | 21       |
| Sacred  | 104, 170 |
| Sam and Max: Freelance Police                     | 14       |
| Scooby-Doo 2 - Monsters Unleashed                 | 39       |
| Shade: Wrath of Angels                            | 6        |
| Shadowcaster                                      | 159      |
| Shanghai Dragon                                   | 37       |
| ShellShock: Nam '67                               | 28       |
| Singles - Flirt up your Life!                     | 82       |
| Solar   | 30       |
| Soldner: Secret Wars                              | 14       |
| Sonic Adventure DX - Director's Cut               | 168      |
| Stalker   | 24       |
| Starshatter                                       | 88       |
| Starship Troopers                                 | 31       |
| SuperPower 2                                      | 75       |
| Syndicate   | 13       |
| The Fall: Last Days                               | 14       |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow      | 48       |
| Torrente el juego                                 | 36       |
| Universal Combat                                  | 57       |
| Unreal Tournament 2004                            | 40, 172  |
| Warhammer 40000: Dawn of War                      | 72       |
| World Basketball Manager                          | 94       |
| XIII  | 62       |

Список рекламы в номере:

|               |                                   |
|---------------|-----------------------------------|
| 1C            | 2 страница обложки                |
| 1C            | 3 страница обложки                |
| 1C            | 4 страница обложки                |
| 1C            | 17, 51, 71, 77, 89, 101, 111, 121 |
| Акелла        | 5, 7, 9, 11, 13                   |
| Альфа Трэвел  | 129                               |
| Новый Диск    | 19                                |
| Элвис-Телеком | 25                                |
| RINET         | 23                                |
| Zenon         | 15                                |

Тень сталкера  
S.T.A.L.K.E.R.:  
Shadow of Chernobyl

Один из сотрудников нашего журнала съездил на презентацию геймплея "Сталкера" и заодно - в Чернобыль. По возвращению он просто светился. Надеемся, от счастья. (Прочтите страницы 24, 25, 26 и получите 3 утки бесплатно!)



Далекий край  
Far Cry

Народная примета: если красивая девушка готова заплатить деньги, чтобы вы покатали ее на яхте, приготовьтесь - яхту вам взорвут, а вместо женского общества получите банду наемников и стаю мутантов.



Кром и сталь  
Conan

Если провести родословную любого мало-мальски значимого компьютерного варвара, то наверняка в ней будет киммерийец по имени Конан. Новая игра про самого знаменитого Варвара и небольшой экскурс в историю.



Свято место пусто не бывает  
Sacred

Нашлась, похоже, игра которая может занять пустующий трон Баала. Да, еще один Diablo-клон. Ну и что с того? Если он красивый и интересный.



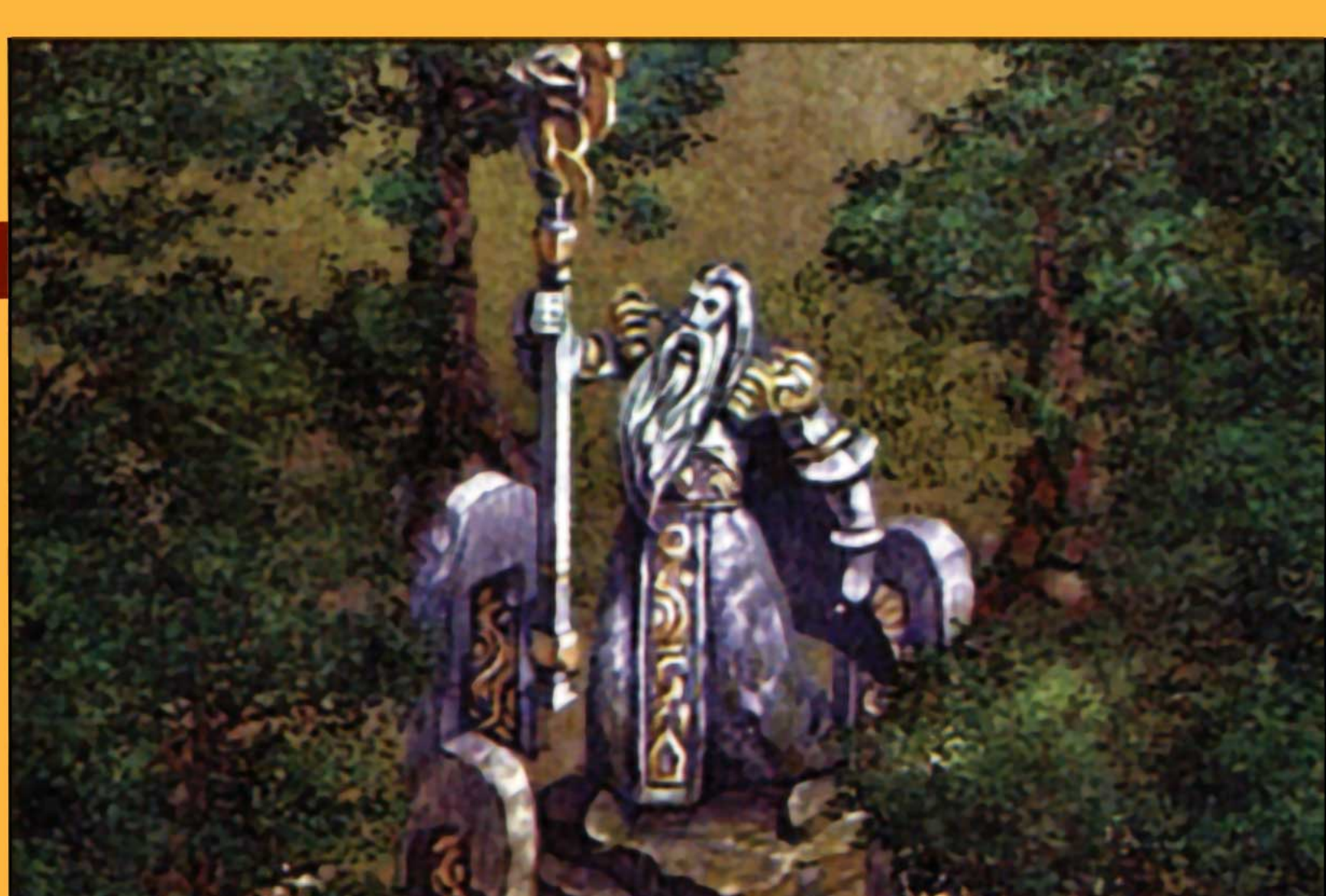
Всемирная история

"Главный приз победителю межрегионального кибертурнира "Найди и вырви язык язычнику". Смысловая игра между словами "язык" и "язычник" подчеркивают добродушно-ироничную атмосферу того времени" Если бы сотрудники нашего журнала писали учебники по истории, они бы выглядели так.



Подписка!!!  
Стр. 207

|  |    |
|--|----|
| Новости                                      | 4  |
| Квартальный план                             | 18 |
| <b>ACTION</b>                                |    |
| Дальний прицел                               | 20 |
| Alias the Game                               |    |
| Kreed: Battle for Savitar                    |    |
| Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy        |    |
| Jaxe   |    |
| Harry Potter and the Prisoner of Azkaban     |    |
| Gunwarrior                                   |    |
| Dead Next Door: Life After Death             |    |
| Тень Сталкера                                | 24 |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl          |    |
| Отверженные                                  | 27 |
| Pariah                                       |    |
| Вся правда о той войне                       | 28 |
| ShellShock: Nam '67                          |    |
| Герои чужого асфальта                        | 29 |
| NovaDrome                                    |    |
| Парабеллум                                   | 30 |
| SOLAR  |    |
| Столько багов вы еще не видели               | 31 |
| Starship Troopers                            |    |
| Возвращение Лысого                           | 32 |
| Hitman: Contracts                            |    |
| Alien Blast: The Encounter                   | 34 |
| Exit   | 34 |
| Приключения Мюнхаузена, часть 1              | 35 |
| Морские волки:                               | 35 |
| Охота за сокровищами                         |    |
| Torrente el juego                            | 36 |
| Anarchy                                      | 36 |
| Алхимик (Alchemist Wizard)                   | 36 |
| Shanghai Dragon                              | 37 |
| FBI Hostage Rescue                           | 37 |
| Bad Boys 2                                   | 38 |
| Final Mission                                | 38 |
| Scooby-Doo 2 - Monsters Unleashed            | 39 |
| Rocket Rabbit                                | 39 |
| Весенний призыв                              | 40 |
| Unreal Tournament 2004                       |    |
| Далекий край                                 | 44 |
| Far Cry                                      |    |
| С возвращением, товарищ полковник            | 48 |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow |    |
| Кром и сталь                                 | 52 |
| Conan  |    |
| Слово о благородном человеке                 | 55 |
| Большой бада-бум                             | 57 |
| Universal Combat                             |    |
| Ускользающая красота                         | 58 |
| Механоиды                                    |    |
| По ту сторону                                | 61 |
| Angels vs. Devils                            |    |
| Рисование нереальности                       | 62 |
| XIII   |    |
| <b>STRATEGY</b>                              |    |
| Реликтовое мясо                              | 72 |
| Warhammer 40000: Dawn of War                 |    |
| Сицилийцы не шутят                           | 74 |
| Mafioso                                      |    |
| Fading Suns: Noble Armada                    | 75 |
| SuperPower 2                                 | 75 |
| Карты на стол                                | 76 |
| Рыцари и купцы                               |    |
| Кладбище слонов                              | 78 |
| Against Rome                                 |    |
| И никаких панцеркляйнов                      | 80 |
| Jagged Alliance 2 Wildfire                   |    |
| Мужчина и женщина по-немецки                 | 82 |
| Singles - Flirt up your Life!                |    |
| В гробу видал я эти горы!                    | 85 |
| Everest                                      |    |



|    |                            |
|----|----------------------------|
| 86 | Road To Baghdad            |
| 86 | Neighbours From Hell 2     |
| 87 | Chicago 1930               |
| 87 | Блицкриг. Операция "Север" |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>SIMULATION-SPORT</b> |  |
| 88                      | Командир "Летучего голландца" Starshatte   |
| 90                      | Серые мышки Premier Manager 03/04 Euro Club Manager 2003/2004 Серия игр Club Manager 03/04 |
| 93                      | Дороги Войны   |
| 93                      | Второй Фронт   |
| 94                      | Первый баскетбольный World Basketball Manager  |
| 96                      | Народное творчество Асы в небе   |

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>RPG-ADVENTURE</b> |   |
| 98                   | Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring |
| 98                   | Mythora   |
| 99                   | Legend of Heroes 6                                |
| 99                   | Ядерный Тумбум 1.5: Flashback                     |
| 100                  | Маэстро снова в деле Lost Paradise                |
| 102                  | Князь 2. Продолжение легенды                      |
| 102                  | Руля и Сева: Канитель по Беспределу               |
| 103                  | Златогорье-2: Холодные небеса                     |
| 103                  | Ну, погоди! Песня для зайца. Выпуск 3             |
| 104                  | Свято место пусто не бывает Sacred                |

|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| <b>CYBERSPORT</b> |                            |
| 106               | Школа пилотов - часть 2    |
| <b>HARDWARE</b>   |                            |
| 112               | Железный поток             |
| 118               | Блоки питания              |
| 122               | Что в корпусе тебе моем... |
| 130               | Железная почта             |

|               |   |
|---------------|---|
| <b>ONLINE</b> |   |
| 132           | Дон Кихот в отпуске Knight Online               |
| 134           | Полтора центнера героизма City of Heroes        |
| 136           | Да будет свет Dark and Light                    |
| 138           | Что-то белое чернеется                          |
| 140           | Пещерные войны Planetside: Core Combat          |
| 142           | Made in Kiev Age of Power                       |
| 144           | Тихая эволюция Aces High II: Tour of Duty       |
| 146           | Хроники "Сферы"- 4 Сфера                        |
| 154           | Хроники Хаоса Lineage II: The Chaotic Chronicle |

|                      |                               |
|----------------------|-------------------------------|
| <b>FORGOTTENWARE</b> |                               |
| 159                  | Принцип Оборотня Shadowcaster |

|                |                             |
|----------------|-----------------------------|
| <b>MAXVIEW</b> |                             |
| 160            | Мир, которого не может быть |
| <b>CHEATS</b>  |                             |

|     |        |
|-----|--------|
| 168 | Cheats |
|-----|--------|

|               |  |
|---------------|--|
| <b>Z-ZONE</b> |  |
| 174           | Краткое содержание предыдущих серий, или подлинная всемирная история |
| 179           | Выбор Фродо  |
| 180           | Неисчерпаемый источник вдохновения                                   |
| 185           | Пестрая лента  |
| 188           | Черная охота   |
| 197           | Почта  |
| 201           | Содержание DVD   |



# Новости

Андрей ЕГОРОВ  
Андрей ИВАНОВ  
Юрий ПАШОЛОК  
Алексей РАТУШКИН  
Владимир ЧАПЛЫГИН

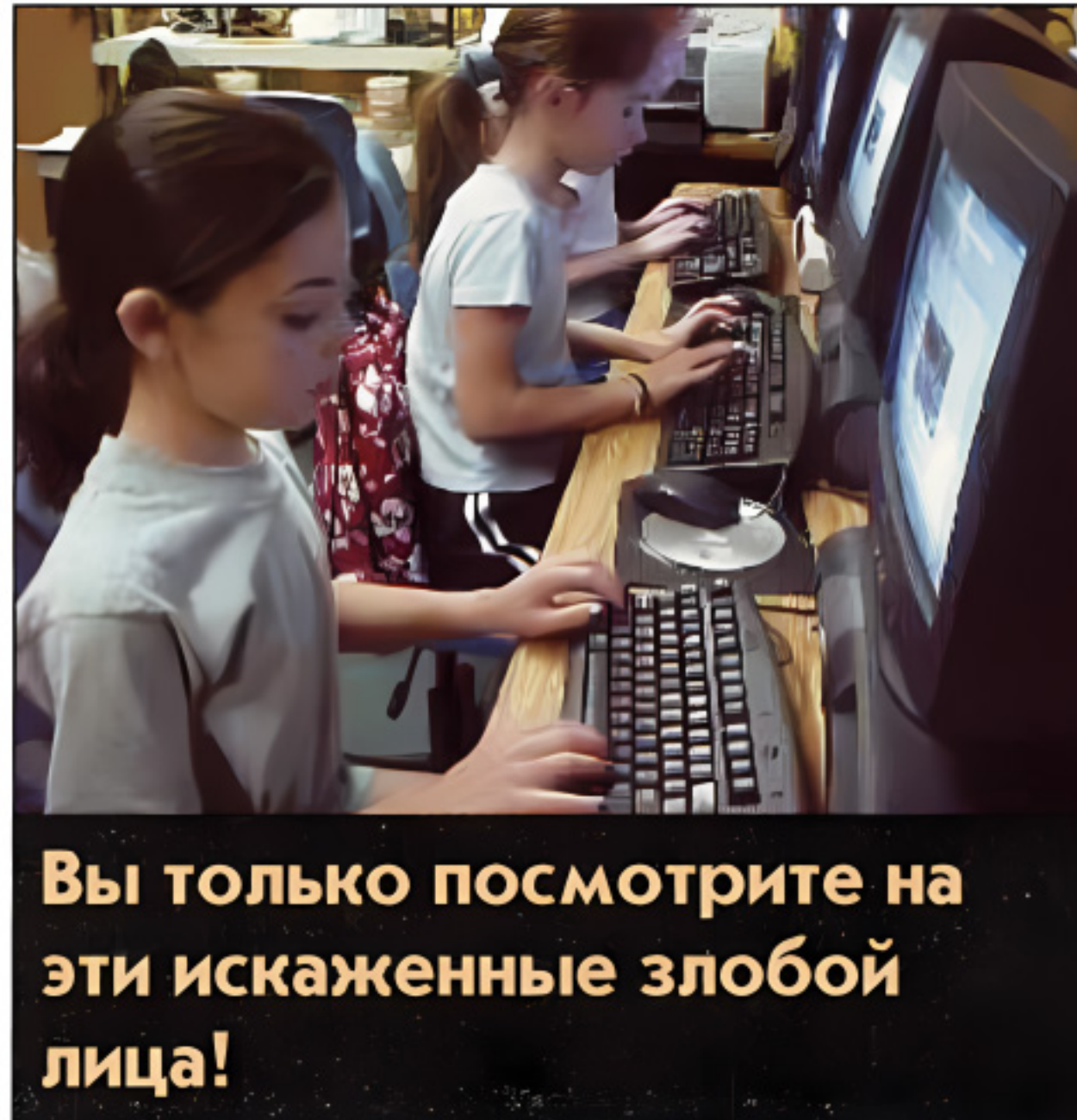
## Три раза в день после еды

### Мы снова впереди планеты всей

Массовый психоз под названием "Игры учат убивать", похоже, появился-таки и в России. Добрался он до Приморья, благо через Тихий океан ближе. Администрация города Находка озаботилась психическим здоровьем подрастающего поколения, и все американские системы запретов и штрафов сразу показали жалкими и никчемными. Отбросив парламентские выражения, скажем прямо: у такого идиотизма еще не было мирового аналога.

По сообщению информационного агентства ИТАР-ТАСС, в компьютерных салонах приморского города решением мэра были запрещены военизированные и "аркадные" игры как "провоцирующие агрессивное и безжалостное поведение" у детей. Об этом говорится в разработанном в администрации города типовом положении о работе компьютерных клубов.

Согласно этому документу, не только ограничивается время работы салонов, но и устанавливается предельное время игры для детей разных возрастов. Так сеанс игры



Вы только посмотрите на эти искаженные злобой лица!

для шестилетнего ребенка не должен превышать 10 минут, для подростков 15-16 лет - не более получаса.

Проверять выполнение новых правил будет комиссия, созданная мэром Находки Виктором Гнездиловым, в состав которой вошли специалисты городской администрации, санэпидемслужбы, пожарные и милиционеры.

Даже если допустить, что виртуальное насилие влияет на психику детей, то это же не радиация, определенная доза которой безопасна для человека. Тут уж либо действует, либо нет. К тому же, что мешает поиграть в запрещенные игры дома?



Отец "реформ"

Ведь в клубы приходят в основном ради сетевой игры. Так что введение подобных "доз" в компьютерных клубах для геймеров из Находки никак, кроме как бредом, назвать нельзя. Хотя в качестве "кормушки" для участников комиссии при мэре эта затея весьма перспективна. - А.И.

## ПОДСНЕЖНИКИ

### Доллару вопреки

#### Третьему Максу быть?

Несмотря на то, что продажи Max Payne 2 не оправдали в полной мере надежд Take 2 Interactive, сиквел приключений Макса все же будет. Об этом заявил исполнительный директор компании Джеффри Лапин в своем выступлении на конференции Bear-Stearns 17th Annual Media. В то же время дизайнер уровней Remedy Entertainment Микаэль Касурайнен опроверг информацию о том, что студия работает над Max Payne 3. - А.И.



Мы долго думали, как бы втиснуть это фото в номер, а тут такой случай...

ческих особенностей, то здесь Тим решил отмолчаться и отделался следующей фразой: "Консоли следующего поколения накладывают сильный отпечаток на наше представление о том, как должен выглядеть UnrealEngine 3. Поверьте мне, мы не оставим приставки за бортом, а, наоборот, уделим им внимание, как в плане вопросов игрового процесса, так и в части графических технологий. Уж простите, ничего более конкретного я вам сказать не могу". - В.Ч.

### Убить Дракулу

#### Бизнес семьи ван Хельсинг

Компания Critical Mass Entertainment сообщила, что она намерена создать шутер от первого лица по мотивам популярного комикса Sword of Dracula от издательства Image. Этот ужастик находится в разработке уже не первый месяц, наброски были представлены посетителям конференции Game Developers Conference. Главным героем игры является вооруженный до зубов специальный агент секретного подразделения Polidogium, занимающегося истреблением вампиров, зомби и прочей нечисти и подчиняющегося непосредственно Веронике ван Хельсинг. А возглавляет супостатов не какой-нибудь неизвестный замухрышка, а сам граф Дракула, промышляющий в наши дни продажей оружия и международным терроризмом. - В.Ч.

Это не из игры, а из комикса. Но все равно обладеживает...



### Unreal 3

#### Тим Суини продался приставкам?

Основатель компании Epic Games и ее ведущий программист Тим Суини поведал игровой общественности о том, что сейчас вместе со своими коллегами он уже вовсю трудится над третьей версией популярного движка Unreal. Что же касается техни-

Вот этот молодой человек с мечтательным выражением лица и есть один из величайших кодеров в индустрии





## QuakeCon 2004

### Кто поедет в Грейпвайн?

С 12 по 15 августа в городе Грейпвайн (штат Техас) состоится QuakeCon 2004. Планируется, что на всемирный слет квейкеров прибудет около пяти тысяч профессиональных геймеров. Напомним, что фестиваль QuakeCon существует с 1996 года, и каждый раз Джон Кармак и Ко радуют его посетителей свежими новостями о своих грядущих проектах. — В.Ч.



А почему бы вам в долгой и упорной борьбе не завоевать точно такой же чек?

В крайнем случае, можно посидеть в огромном зале за компьютером



## Новая Tomb Raider

### С Уорреном Спектором или нет?

В интернете в последнее время стал упорно ходить слух о том, что разработку следующей части популярного кросс-платформенного сериала Tomb Raider возглавит руководитель компании Ion Storm Уоррен Спектор. Напомним, что после преждевременного релиза сырой версии Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness издательство Eidos лишило компанию Core Design права создавать игры с участием Лары Крофт. Сейчас судьба тайтла находится в руках Crystal Dynamics. Скорее всего, Crystal Dynamics и Ion Storm объединят усилия и займутся совместной разработкой, а Уоррен Спектор выступит в роли своеобразного куратора проекта. Дополнительным подтверждением служат слова президента издательства Eidos Майка Макгарви: "Мы все еще проводим маркетинговые исследования, чтобы разобраться, в каком направлении двигаться дальше. Однако базовая технология уже готова, и Лара Крофт уже бежит по уровням, щеголяя новой анимацией и системой управления. В настоящий момент мы не имеем права рассказывать, во что выльется обновленная Tomb Raider — слишком рано. Но поверьте мне, даже на такой стадии игра уже выглядит замечательно". — В.Ч.



Уоррен Спектор приговорен к общественным работам

## Grand Theft Auto: San Andreas

Начинайте завидовать обладателям приставок

Rockstar Games наконец-то анонсировала новую часть своего сверхпопулярного творения Grand Theft Auto. Продолжение будет называться San Andreas и появится на приставках 19 октября сего года. Поклонники персонального компьютера по предварительным прикидкам увидят игру весной 2005 го-



# RAINKILLER™

## КРЕЩЁНЫЙ КРОВЬЮ



pc cd-rom

Ты - Painkiller. Твоя работа - защищать местность от всякой нежити. Твоя цель - найти и уничтожить три демонических артефакта, питающих своей энергией сотни порождений тьмы... Бей всё это неуспокоенное отродье, пока на твоём пути не останется ни одного, затем пройди по их дымящимся телам к артефактам и уничтожь их - раз и навсегда!



Комбинированное вооружение! Дробовик - хорошо, гранатомёт - ещё лучше... Но попробуйте смастерить их гибрид - и гранаты станут вчетверо мощнее!

Графический движок нового поколения! Лучшие технологические достижения, встречающиеся по отдельности во многих 3D экшнах, были слиты воедино в движке Painkiller. Технология морфинга! Подобрал специальный бонус, ваш герой на время оказывается во власти демонических сил, что делает его во много раз сильнее.

www.akella.com

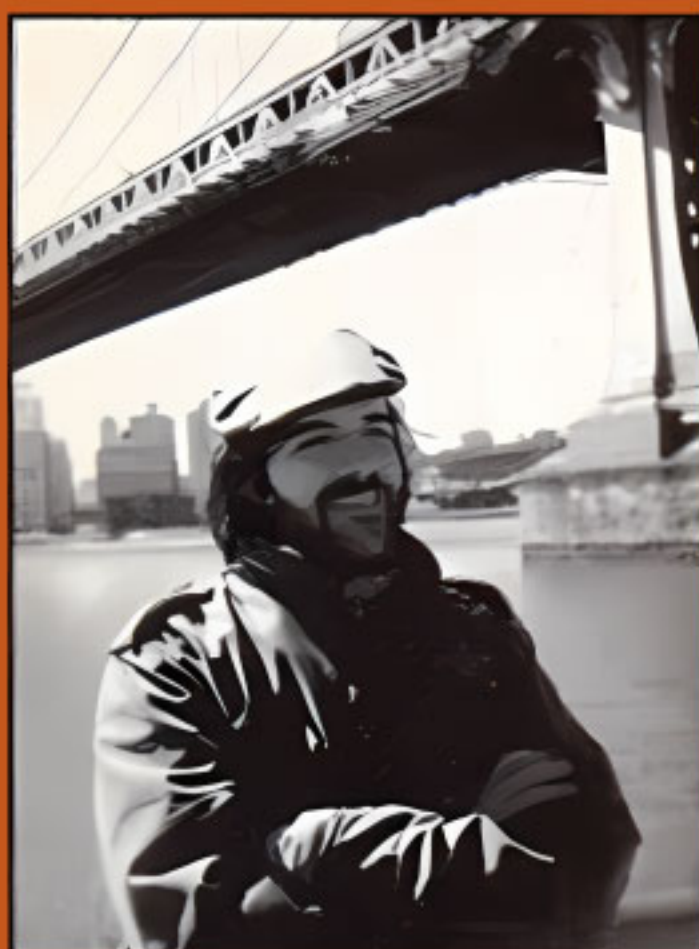
© 2004 "Akella"  
© 2004 DreamCatcher Interactive Inc. Developed by People Can Fly. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved.

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется игрой с доставкой  
www.cdgames.ru оптовая продажа: (095) 363-46-14, ?тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла





**Сэм Хаузер** любит Нью-Йорком. А за кадром к нему с подозрением приглядываются гаитянки

да. Слово президенту Rockstar Games Сэму Хаузеру: "Последние пару лет мы испытывали огромное давление со стороны игроков, которые ждали от Grand Theft Auto: San Andreas чего-то уж совсем необычного. И я, как президент, уполномочен заявить, что, хотя до завершения разработок осталось еще восемь месяцев, мы уже гордимся тем, что у нас вышло. Мы просто не можем дождаться того момента, когда игра попадет в ваши руки". А вот что по этому поводу сказал президент Rockstar North Лесли Бензис: "Мы сильно впечатлены успехом всех игр серии Grand Theft Auto и надеемся, что Grand Theft Auto: San Andreas изменит лицо тайтла, а заодно произведет революцию в области открытого геймплея и в компьютерных играх вообще". — В.Ч.

## Гневные ангелы

В новой оужке

Сотрудники Black Element Software заявили, что их детище Shade: Wrath of Angels со времени прошлогодней выставки Electronic Entertainment Expo существенно трансформировалось, причем в лучшую сторону. Сюжет игры был заметно оп-



## КРАТКИЕ РЕЛИЗЫ

### Новая Test Drive уже в августе



Издательство Atari анонсировало очередную часть гоночного сериала Test Drive. Проект зреет в недрах компании Pitbull Syndicate, носит название Cross-Town и выйдет в свет в августе 2004 года. Кстати, музыку для игры пишет небезызвестная группа Fear Factory. — В.Ч.



**Carmageddon, Messiah, а теперь и Test Drive**

### Ghost Recon 2

В прошедшем месяце сразу несколько интернет-изданий сообщили о том, что из собственных источников внутри компании Ubisoft им стало известно о планах по созданию тактического экшена Ghost Recon 2. Разработка уже идет полным ходом, а сама игра будет продемонстрирована на E3 в мае. Релиз предположительно состоится на Рождество. — А.И.

### Для жажущих скорости



Вы еще не наигрались в Need for Speed: Underground? А издательство Electronic Arts уже зарегистрировало за собой права на домен [www.needfor-](http://www.needfor-)

[speedmostwanted.com](http://speedmostwanted.com). Скорее всего, официальный анонс Need for Speed: Most Wanted состоится на грядущей выставке Electronic Entertainment Expo. — В.Ч.

### SPQR



**Карфаген должен**

Когда Activision объявила, что мы не увидим третью серию Total War до рождественских праздников, черная пелена скорби опустилась на души поклонников этой замечательной стратегии. Теперь же оказывается, что в пелене этой образовалась изрядная дырка. Сентябрь. Именно в этом замечательном месяце мы услышим рев букцин и сможем лицезреть гордые аквиллы легионов. — А.Р.

### Вторая часть Prince of Persia: The Sands of Time



Вице-президент по маркетингу французского издательства Ubisoft Entertainment Тони Ки заявил, что вторая часть Prince of Persia: The Sands of Time в настоящий момент уже вызревает в цехах его компании. Никаких подробностей не последовало, за исключением анонса даты релиза — грядущее Рождество. — В.Ч.

### [www.deusex3.com](http://www.deusex3.com)



**Вервольф кибернетический, тварь редкостная**

Слухи о том, что компания Ion Storm работает над третьей частью Deus Ex, подтвердились. Недавно издательство Eidos приобрело права на домен [www.deusex3.com](http://www.deusex3.com). Официальный анонс состоится на грядущей выставке Electronic Entertainment Expo. — В.Ч.

### Друзья навек



Издательство Take Two Interactive заключило партнерские соглашения с компанией TimeGate Studios. По договору о взаимном сотрудничестве разработчики передают Take Two Interactive все права на издание их грядущей стратегии в реальном времени Kohan 2: Kings of War, среди фиш которой числятся 25 одиночных миссий, динамичный сюжет и огромное число сражений с применением магии. — В.Ч.

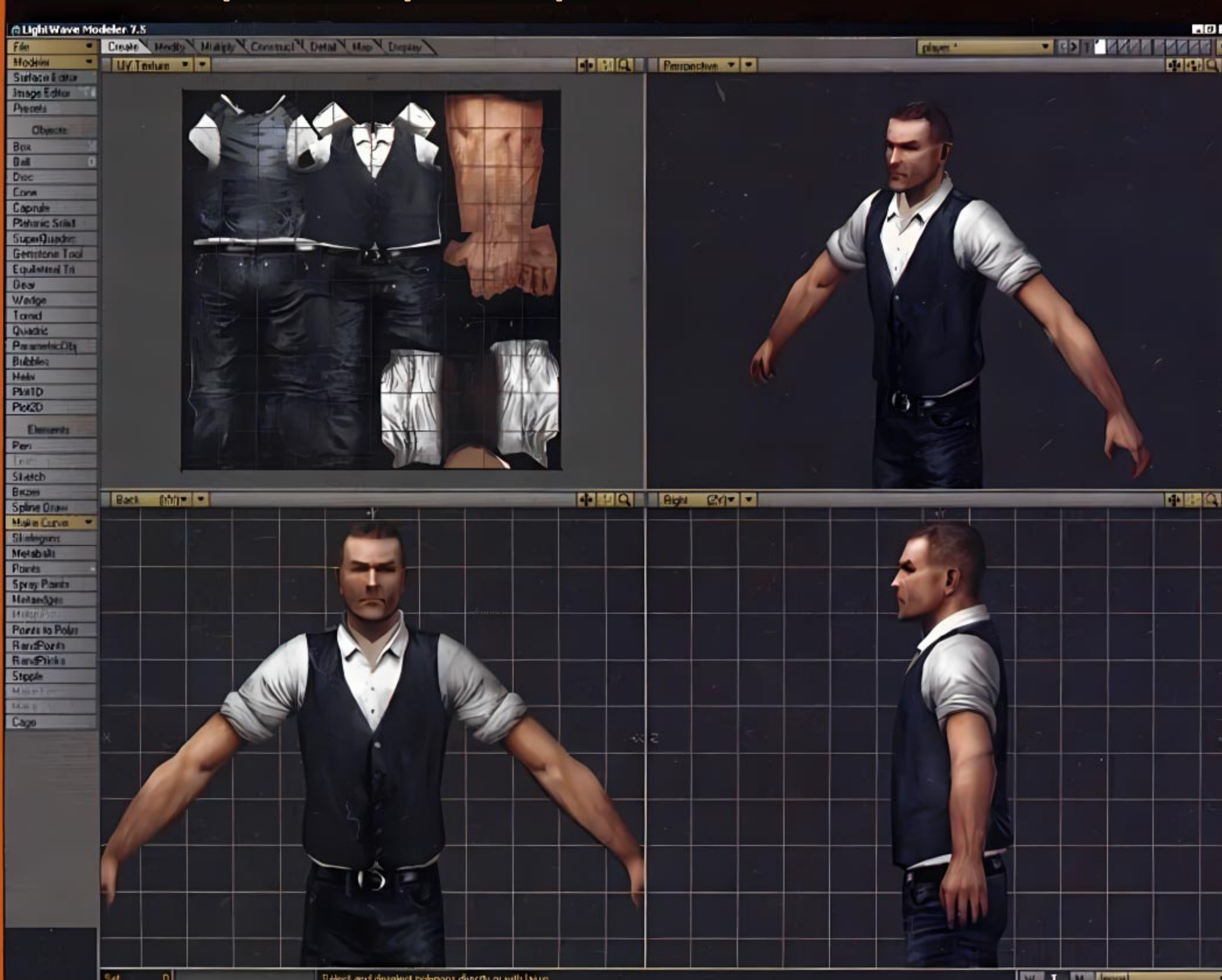


TROUBLE IN PARADISE

# ГАНГСТЕР GANGLAND



## Главный персонаж в редакторе



## А вот так он выглядит на игровом скриншоте

тимизирован, а графический движок и вовсе изменился до неузнаваемости. На данный момент создано более 30 уровней, придумано несколько концовок для нелинейного сюжета и заново прописана боевая система. Релиз игры состоится 1 октября 2004 года. — В.Ч.

## Grafan

### И амбиции ее создателей

Бывшие руководители подразделения Microsoft Technology Херб Марселас и Касс Бойд недолго бездельничали на вольных хлебах и основали независимую компанию Emogence.

Первым проектом новоиспеченных девелоперов станет Grafan, экшен от первого лица с элементами RPG, который должен поступить в продажу уже в конце этого года. Напом-

## Монстр столь ужасен, что кроме его руки нам ничего не показали



## pc cd-rom

В этом энергичном и жестоком гибриде из тактики, RPG, симуляции и экшна вам представится уникальная возможность на собственной шкуре ощутить все прелести и тяготы жизни мафиози. Бутлегерство, рэкет, вымогательство, запугивание, торговля оружием, подпольные азартные игры и кровавые разборки на улицах Paradise City - вот лишь малая часть тез увлекательнейших



занятий, которыми вы займетесь в роли простого итальянского иммигранта Марио, приехавшего в Штаты вершить кровавое правосудие.

- правдиво воссозданная атмосфера 20-х - 30-х годов;
- сильная сюжетная линия, которая не даст вам заскучать на протяжении более чем 20 миссий;
- три режима игры: Scenario, Custom Player и мультиплеер;
- сетевая игра на восьмерых игроков.

[www.akella.com](http://www.akella.com)

© 2004 "Akella"

© 2003 "MediaMobsters Ltd."

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла





ним, что Херб Марселас успел потрудиться в Microsoft над такими хитами, как Age of Mythology и Halo, а Касс Бойд последние десять лет только и делал, что корпел над технологией API Direct3D.

Слово Хербу Марселасу: "Мы рады тому, что можем осуществить давнюю мечту — создать игру, которая сочетала бы в себе увлекательный геймплей и потрясающую графику. Нашими стараниями в активе Emodence уже есть невероятный по своей красоте графический движок, который на лету создает богатое окружение и щеголяет текстурами самого высокого разрешения, при этом мы не забываем про всевозможные продвинутые технологии вроде Pixel Shader 2.0 или динамической системы освещения. Мы верим, что наша Grafan поднимет планку качества если не в игровой индустрии вообще, то уж в своем жанре наверняка". — В.Ч.

## Spoiler Alert!

Half-Life 3 обречает реальные очертания



Вот так, чинно и благородно создают Half-Life 3

вам предстоит играть за подругу Гордона Фримена Эликс, которая непременно выживет во второй части. — В.Ч.

Вы ждете появление Half-Life 2? А вот в стенах компании Valve Software уже потихонечку трудятся над третьей частью культового шутера. Разработчики приступили к Half-Life 3 еще в сентябре прошлого года, но из-за пресловутой атаки хакеров были вынуждены бросить все силы на нужды второй части. Кстати, стали известны некоторые детали сюжета — в Half-Life 3

## Вербовка

Послегователю America's Army

Студия Rival Interactive анонсировала шутер Prism: Black Shield. Игра делается по заказу американской Национальной гвардии. События Black Shield разворачиваются в недалеком 2010 году, вы — солдат секретного подразделения по борьбе с международным терроризмом. По ходу игры вам предстоит выполнить несколько миссий по обезвреживанию преступных организаций. Среди прочих плюшек обещается несколько видов футуристического вооружения и оборудования — винтовки, автоматы, летающие камеры, необходимые для слежения за передвижением противника, и многое другое.



Военный шутер без MP5, это уже как бы и не шутер

К слову, это вторая игра от Rival Interactive, сделанная по заказу Национальной гвардии; компания также занималась созданием стратегии Guard Force, которая распространялась на вербовочных пунктах.

Дата релиза Prism: Black Shield пока не сообщается. — А.Е.

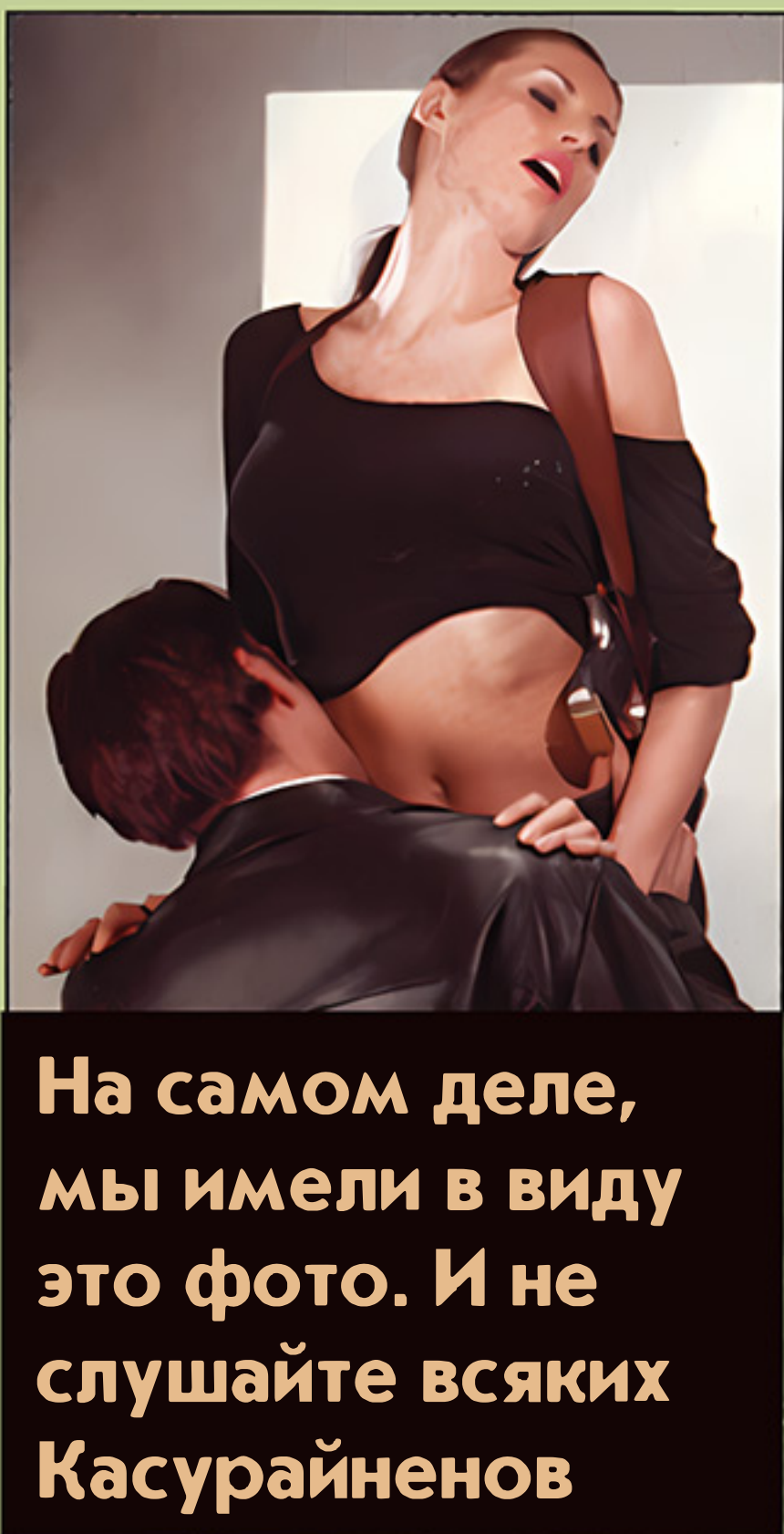
## Педестриан-2005

К нам вернется еще один Макс

На этот раз речь идет о Максе Демедже. Если вы не помните, то так звали одного из двух главных героев игры, которой до появления GTA пугали всех и вся. Да-да, мы говорим о незабвенной Carmageddon.

## БОЛЬШИЕ ЛЮДИ, БОЛЬШИЕ ЧИСЛА

Take Two Interactive сбавляет обороты



На самом деле, мы имели в виду это фото. И не слушайте всяких Касурайненов

сии Grand Theft Auto: San Andreas. — В.Ч.

Издательство Take Two Interactive опубликовало финансовую отчетность за первые три месяца 2004 года. Доходы компании составили \$375 миллионов (для сравнения - в прошлом 2003 году первый квартал принес \$411 миллионов), а чистая прибыль достигла отметки в \$32 миллиона. Виной снижения доходов стали низкие по сравнению с изначально запланированными издательством цифрами продажи Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Впрочем, руководство Take Two Interactive не унывает и к концу года собирается достигнуть уровня продаж в \$1,2 миллиарда. Все надежды возлагаются на осенний релиз приставочной версии Grand Theft Auto: San Andreas. — В.Ч.

Держатели акций Activision погали в сgg на издательство



Несколько держателей акций Activision обратились в юридическую контору Milberg Weiss с просьбой защитить их интересы в суде. Истцы ут-

верждают, что руководство крупнейшего американского издательства специально завысило цену на акции своей компании и после их продажи получило \$483 млн. Таким нехитрым способом руководство ввело в заблуждение других держателей акций. Время и решение суда покажут, кто прав и кто виноват. — В.Ч.

Надежды в цифрах



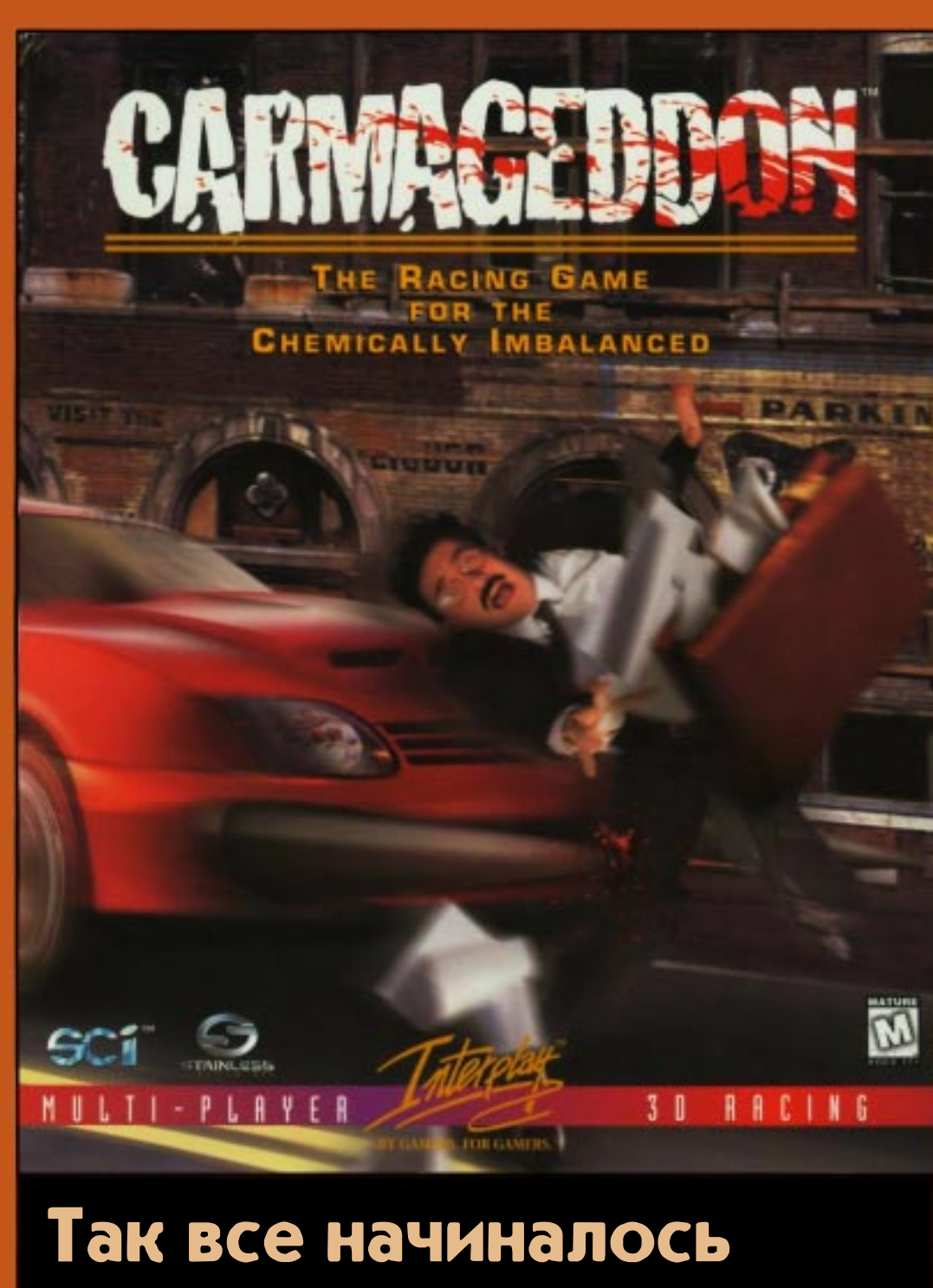
Vivendi Universal Games опубликовала итоговую отчетность за 2003 год. За двенадцать месяцев при операционных доходах в €2,3 млрд. компания умудрилась потерять €1,1 млрд. Сейчас банковская задолженность издательства составляет €11,6 млрд. За минувший год продажи компании упали на 28 процентов и остановились на отметке в €571 млн., причем убытки составили €201 млн. Если в 2004 году издательство не сможет выйти из этого штопора, то на деятельности Vivendi Universal Games можно будет смело поставить огромный крест.

Также издательство опубликовало отчет о результатах продаж своих игр за 2003 год. Список доходов от PC-игр выглядит следующим образом:



По крайней мере, в списке игр, которые планирует выпустить SCi в 2005 финансовом году, фигурирует некая игра с таким названием.

Исполнительный директор SCi Джейн Кэвеноу в последнем интервью подтвердила, что в настоящий момент одна из студий работает над новой Carmageddon. Но никаких подробностей о проекте пока нет, если не считать обещание Джейн, что давить виртуальных прохожих мы сможем уже под занавес текущего календарного года. - А.И.



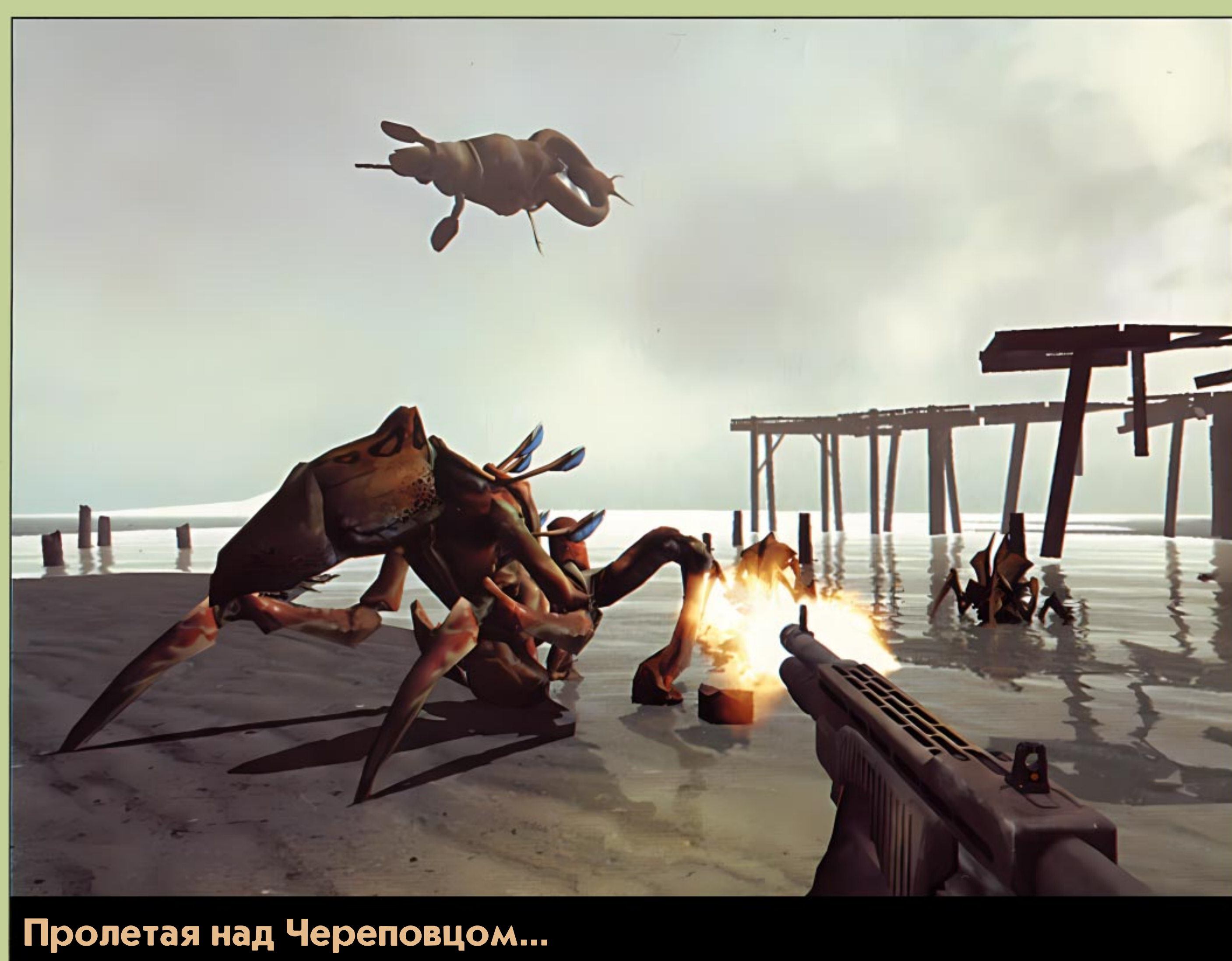
## Gas Powered RTS

Крис Тэйлор в поисках нового

Двадцать второго марта стало известно о том, что Gas Powered Games подписала с Electronic Arts договор об издании игры. Какой игры - пока не сообщается, известно лишь, что это будет стратегия в реальном времени, которая должна выйти в 2006 году.

То, что Gas Powered Games подписала соглашение с Electronic Arts, само по себе звучит довольно интересно. Как известно, до последнего момента все игры фирмы Криса Тэйлора издавались Microsoft. Не означает ли это, что Крис собрался порвать со старым партнером? - Ю.П.

Автор Dungeon Siege играет в Baldur's Gate (внимание на стол)



Пролетая над Череповцом...

Simpson: Hit & Run принес \$67,3 млн.;  
The Hulk - \$56,6 млн.;  
WarCraft 3: The Frozen Throne - \$40,4 млн.;

# УЕРНОЕ ЗЕРКАЛО

THE BLACK MIRROR



FUTURE  
GAMES

## pc cd-rom

Вернувшись после двенадцатилетнего отсутствия в родное поместье Black Mirror, британский дворянин Сэмюэль Гордон, единственный из всей семьи, отказывается верить в то, что смерть главы семейства была лишь несчастным случаем. Обнаружив дневник Уильяма, главный герой узнает, что загадочные смерти случались в Black Mirror и раньше.



Теперь ему предстоит сделать все возможное, чтобы выяснить причину смерти предка и при этом остаться в живых.

Классический квест с видом от третьего лица и увлекательными головоломками.

Интригующий сюжет до самого финала держит игрока в постоянном напряжении.

Потрясающая графика с великолепно реализованными эффектами дождя, тумана и ветра..



www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "Unknown Identity", © 2004 "Future Games"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)

оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)

представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



The Hobbit – \$37,5 млн.;

Mace Griffin Bounty Hunter – \$13,6 млн.;

WarCraft 3: Reign of Chaos – \$12,9 млн.;

The Lord of the Rings: War of the Ring – \$12,3 млн.

В 2004 году Vivendi Universal Games планирует на PC выпустить World of Warcraft, Half-Life 2 и Predator. Обратите внимание на последнее название в данном списке, ведь перед нами официальный анонс шутера от первого лица по мотивам старого доброго фильма. – В.Ч.

### Кадровые перестановки в Eidos и Acclaim



За прошедший месяц сразу два издательства пополнили свои ряды ценными сотрудниками. Бывший управляющий менеджер Crystal Dynamics (данная компания в свое время прославилась такими тайтлами, как Gex, Pandemonium и Legacy of Kain) Джон Спинеил перебрался в



кресло вице-президента североамериканского отделения Eidos. А инициатором второго перехода стал главный вице-президент Vivendi Universal Доминик Кора. Теперь он является управляющим директором парижского отделения издательства Acclaim. – В.Ч.



### Во имя мира и спокойствия



Райан Брант был смещен с поста директора и выведен из совета директоров издательства Take Two Interactive. В качестве своеобразного утешительного приза ему предоставили кресло вице-президента компании по издательским вопросам. На данный шаг руководство Take Two Interactive пошло по той причине, что Американский банк ценных бумаг долгое время настаивал на отставке Райана Бранта. В качестве катализатора выступил приход в офис издательства ревизоров из Федеральной Комиссии США по ценным бумагам. – В.Ч.

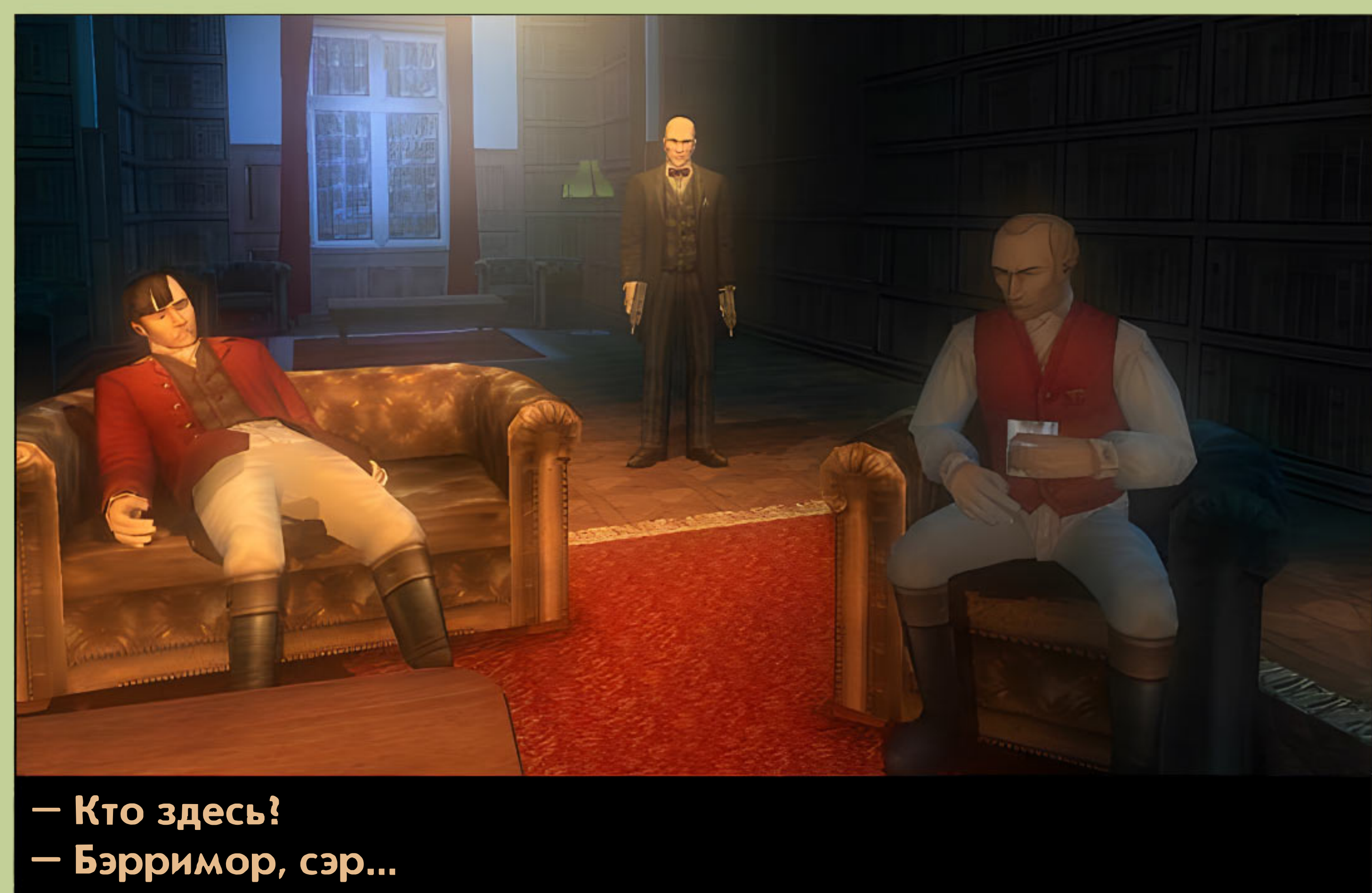
### Как потратить миллионы



### Io-Interactive

Как бы там критика ни отзывалась о последней части Tomb Raider, как бы плохо ни продавалась новая серия Legacy of Kain, а Eidos все зарабатывает и зарабатывает деньги. Много зарабатывает, прибыль за последний отчетный период на 42 процента превысила доходы за предпоследний. Не будем вдаваться в финансовые подробности, скажем только, что у компании образовался изрядный положительный баланс.

И деньги эти целенаправленно расходуются на расширение бизнеса. Вслед за новостью об основании нового подраз-



– Кто здесь?  
– Бэрримор, сэр...

деления (Beautiful Game Studios, читайте в прошлом номере) пришло сообщение о выкупе давнего партнера Eidos – студии IO Interactive.

"Родители" Хитмена пополняют солидный список "домашних" девелоперов компании, в который уже входят Crystal Dynamics, Ion Storm, Core Design и вышеупомянутая Beautiful Game. Общая сумма сделки составляет порядка 28 миллионов фунтов стерлингов. – А.Р.

### Назови хоть горшком

Вслед за тем, как L.S.P. Games (европейский издатель STU Marine Sharpshooter и Dead to Rights) была приобретена издательством Hip Interactive, она тут же была переименована в Hip Interactive Europe. Таким нехитрым образом североамериканская компания обзавелась полноценным европейским представительством. Довольны все, кроме дизайнеров, которым предстоит поломать голову над новым логотипом. – А.Р.

### Поглощая сателлитов



В прошлом году совет директоров Epic помог открыть собственное дело Майклу Кэппсу, бывшему дизайнеру и продюсеру проекта America's Army. В этом году они купили и Кэппса, и его дело – студию Scion. Причем не просто купили, а предложили ему пост президента Epic Games. Тим Суини продолжает председательствовать в совете и сохраняет пост креативного директора.

Все эти хитрые передвижения, конечно, были затеяны не просто так, а с целью "создать лучшую девелоперскую студию на свете". По крайней мере, именно так прокомментировал сделку вице-президент компании Марк Рейн. На деле Scion еще только предстоит доказать свою состоятельность. Если Кэппс и работает над каким-либо проектом, он наверняка не раскроет карты раньше Е3. – А.Р.



### Опыт и амбиции, амбиции и опыт



Активность, с которой Билл Ропер взялся за обустройство своей новой компании Flagship Studios, поражает воображение. Всего ничего прошло с момента его ухода из Blizzard, а уже анонсирован новый проект, разошлись по Сети интригующие артворки. Поднявшаяся было волна креатива на сегодняшний день, правда, иссякла, но причиной тому не хитрые рекламные маневры и даже не отсутствие этого самого креатива (уж в этом-то Ропера просто стыдно подозревать). Просто, заявив о себе, Flagship Studios решила для начала укрепить финансовые позиции. Свидетельством тому недав-





На D.I.C.E. Summit Билл Ропер выступал с лекцией о способах вознаграждения усилий игрока

нее сообщение о подписании партнерского соглашения с Namco.

Известный на консольном рынке издатель получил отличный шанс попробовать свои силы на неисследованном сегменте рынка (безымянный пока проект Ропера и Ко будет предназначен исключительно для PC), а Flagship обрела солидную поддержку компании с богатым (пусть и консольным) прошлым. Креативный директор Namco USA, Роберт Эннис по этому поводу заявил: "Мы не хотим начинать наш путь на рынок PC-игр с издания большой кучи ширпотреба, нам нужен первоклассный продукт.

Партнерство с Flagship выглядит для нас идеальным вариантом". Билл Ропер в свою очередь не стал скрывать своих амбиций: "Они создают новое подразделение, в котором мы станем ценным и уважаемым партнером, а не одной из пыльных коробок на дальней полке".

Что ж, сказано вежливо и, вместе с тем, вполне откровенно. Теперь дело за малым. Подкрепленные деньгами талантливые умы должны, в конце концов, сознаться, что же за игру такую они придумали. — А.Р.

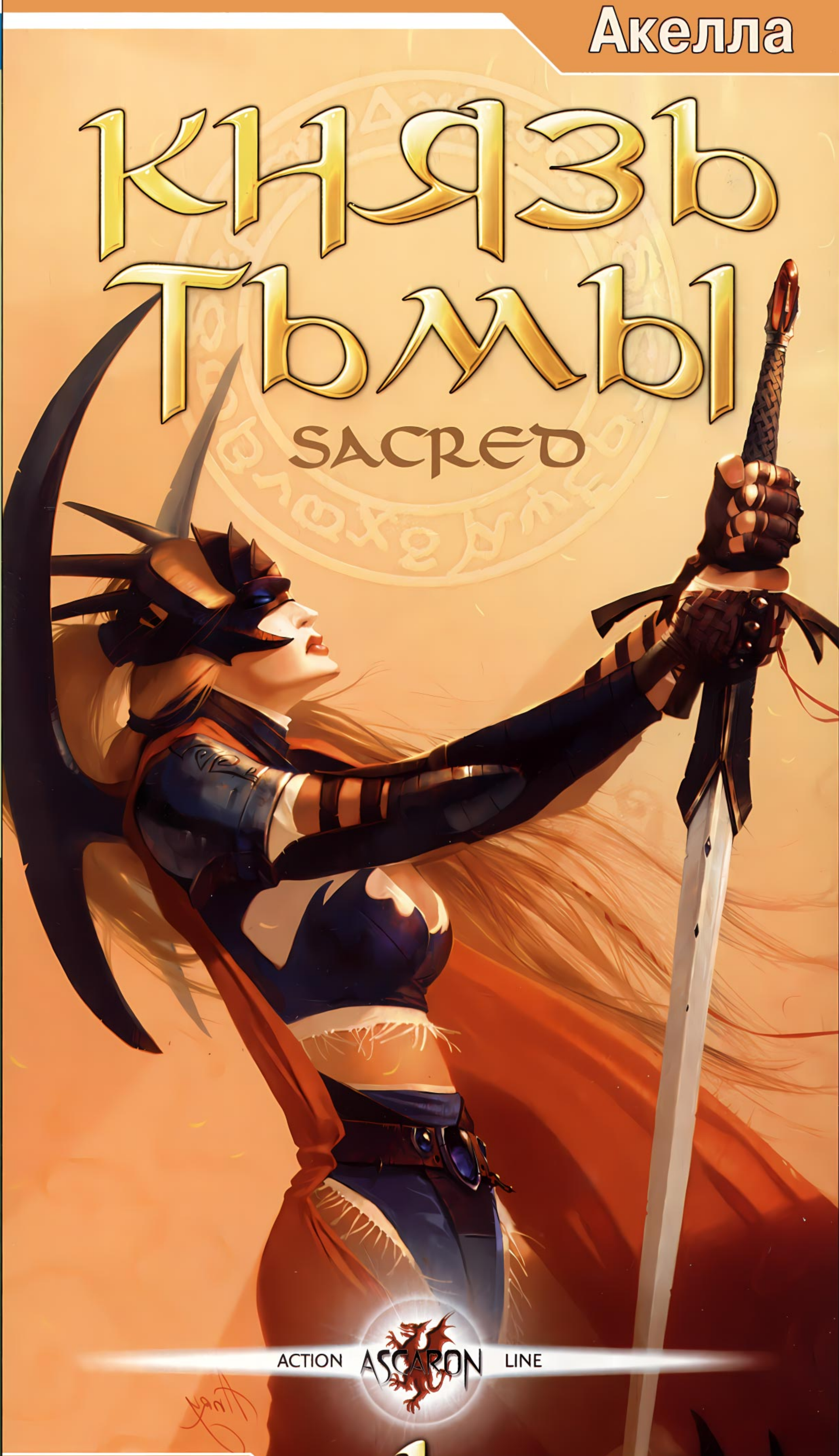
## Хамству — бой!

### Последнее китайское предупреждение

Китайское правительство уже не раз потрясало мир теми или иными запретами, связанными с компьютерами. То доступ к Google закроет, то к Yahoo; не так давно имел место скандал с Command & Conquer: Generals. Новый демарш Пекина связан с игрой Project IGI 2: Covert Strike, появившейся на прилавках магазинов еще в прошлом году. Как стало известно, игра официально запрещена в Китае со всеми вытекающими.

Можно было бы посмеяться над действиями китайских властей, если не одно обстоятельство. Дело в том, что причиной запрета Project IGI 2: Covert Strike стали несколько миссий, действие которых происходит в поднебесной. Одна из таких миссий, например, заключается в диверсии на китайском космодроме с обязательным "вырезанием" определенного количества местного персонала. Ничего особенного? Предлагаем вам похожий сценарий — "вырежи персонал американского космодрома". Уже не смешно, не правда ли? Innerloop Studios, создавшей игру, а заодно Codemasters, ее издавшей, стоит лишний раз подумать о контенте выпускаемых продуктов, так и до судебных разбирательств недалеко. — Ю.П.

А если бы на космодроме имени товарища Кеннеди так, а?



ACTION ASCARON LINE

## pc cd-rom

«Князь тьмы» — один из ярчайших образцов жанра action/RPG за всю историю его существования. Огромный фэнтезийный мир, интригующий небанальный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дьябла» — «Князь тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!



- Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампиршу!
- Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.
- Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов — такого вы еще не видели!

[www.akella.com](http://www.akella.com)

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине — "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



## Дон Вученцо и все, все, все

"Ничего личного, только бизнес"

На прошедшей семнадцатой ежегодной конференции Bear-Stearns Media 2004 главный финансовый директор издательства Electronic Arts Уоррен Дженсен сообщил, что его компания недавно приступила к работе над игрой по мотивам популярной кинотрилогии Френсиса Форда Coppola "Крестный отец". Проект уже сейчас получил по классификации ESRB рейтинг "M" (Mature). Кстати, последней игрой издательства со столь жестким рейтингом был вышедший целых три года назад Clive Barker's Undying. С тех пор Electronic Arts ни разу не выходила за рамки цензуры.



Роберт де Ниро, сыгравший в свое время молодого Вито Корлеоне, и сам не равнодушен к кошкам

По прошествии некоторого времени стало известно, что разработчики создают не один продукт, а сразу три. Причем, первенца они намерены выпустить в свет уже в этом году. Тем временем Аль Пачино и Роберт де Ниро, сыгравший во второй части "Крестного отца" молодого Вито Корлеоне, дали согласие на использование своих лиц и голосов во всех трех компьютерных играх. Вот что по этому поводу сказано в официальном комментарии издательства: "Взгляните на наши предыдущие продукты этого класса — почти во всех участвуют актеры из фильмов-прототипов. Стало быть, с "Крестным отцом" будет то же самое". Еще поговаривают, что в роли консультанта игровой трилогии выступит дочь режиссера — София Coppola.

Анонс трехмерного "Крестного отца" вызвал небывалый интерес бизнесменов к акциям Electronic Arts. Сейчас одна акция издательства стоит \$42. В результате же оживления на рынке в ближайшие 12 месяцев цена данной бумаги увеличится на \$10. — В.Ч.



Крепкая семья — залог успеха (Майкл, дон Вито, Сонни и Фредо; Аль Пачино, Марлон Брандо, Джеймс Каан и Джон Кацале соответственно)

## Американ бой

А OZ и ныне там



Минувший месяц принес нам сразу несколько новостей от Американа МакГи. Небезызвестный разработчик подался к Тревору Чану и занял в его компании Enlight Software пост креативного директора. Комментарий Трево́ра Чана: "МакГи является одним из самых одаренных игровых дизайнеров в индустрии интерактивных развлечений и компьютерных игр. Вместе с ним мы начнем разыскивать других талантливых дизайнеров и вместо того, чтобы ограничивать полет мысли, будем предоставлять им свободу, как это делают некоторые другие издатели. Для Enlight Software это очень важный шаг, кроме того, я уже давно мечтал поработать бок о бок с Американом".

Теперь оцените ответный реверанс со стороны нового сотрудника: "Тревор Чан основал один из самых впечатляющих издательских домов в индустрии. Беспрецедентное внимание к деталям в сочетании с креативным гением наглядно демонстрируется в его играх Capitalism, Seven Kingdoms и Restaurant Empire. Вместе мы покажем рынку, где раки зимуют, и донесем до всех независимых разработчиков мира новость о том, что Enlight готова поддерживать и вдохновлять всех талантливых людей".

Теперь настало время определиться с вопросом, а отправлен ли проект American McGee's OZ на свалку истории? По крайней мере, об этом долгое время ходили слухи. Оказывается, наговоры появились после того, как Американ МакГи посетовал, что крупные издательства не желают вкладывать

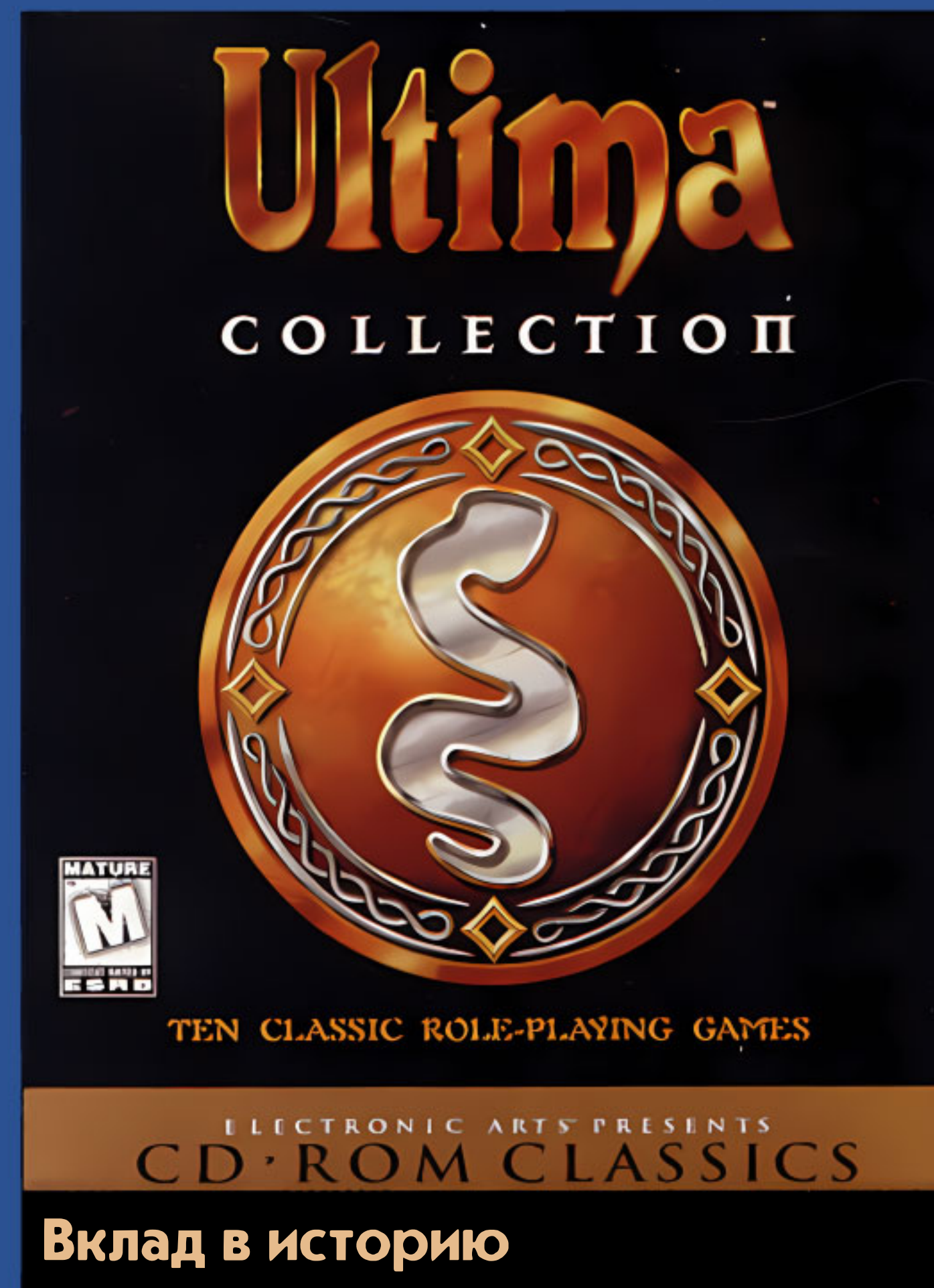
## Origin - R.I.P.

Они творили миры

Electronic Arts официально заявила о том, что уже давно стало очевидным для всех фактом. Окончательно прекращена деятельность Origin Systems.

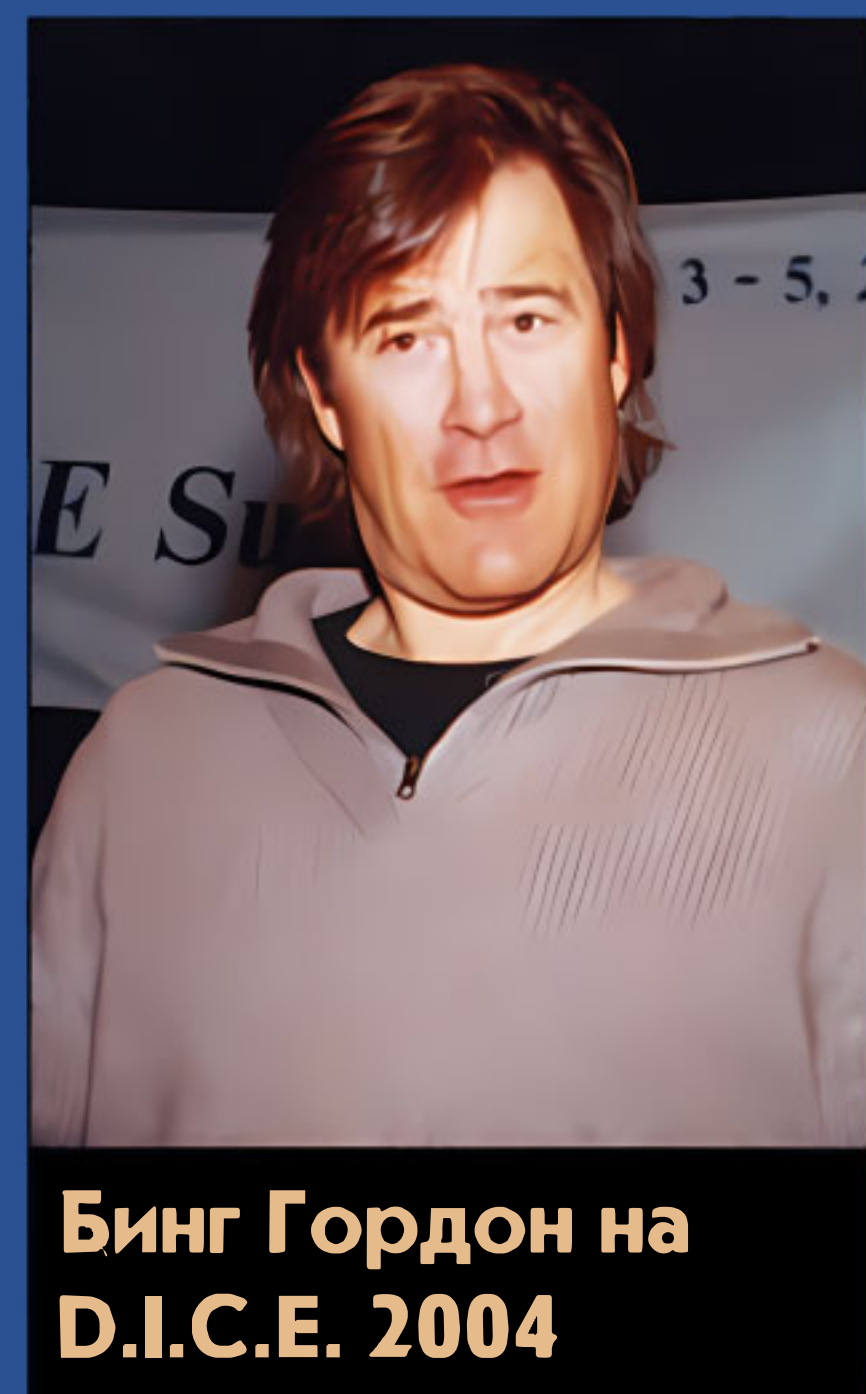
На счету Origin множество игр, ставших классикой, коими без сомнения можно назвать всю серию Ultima, серии космосимов Wing Commander и Privateer. Это далеко не полный список шедевров и просто хороших игр, созданных Origin. Но, к сожалению, ничто не вечно в этом мире, и список студий-легенд, сложивших головы под топором целесообразности безжалостной EA, (а в нем уже находятся Bullfrog и Westwood) пополнился еще одной строкой.

Что касается персонала компании, то часть его переедет из Техаса в Калифорнию, где продолжит работу над Ultima X: Odyssey, а часть будет уволена с выплатой компенсации. — А.И.



## PC — слишком сложно?

EA пророчит успех консолей



Бинг Гордон на D.I.C.E. 2004

На пресс-конференции, прошедшей в рамках лас-вегасского игрового саммита D.I.C.E., Бинг Гордон, креативный директор и вице-президент Electronic Arts — крупнейшего в мире игрового издательства, поведал собравшимся о прогнозах относительно путей развития индустрии до 2008 года.

По словам Гордона, для успешного существования разработчики и издатели должны ориентироваться на самую играющую аудиторию — тинэйджеров, так как их запросы заметно отличаются от требований даже двадцатилетних игроков.

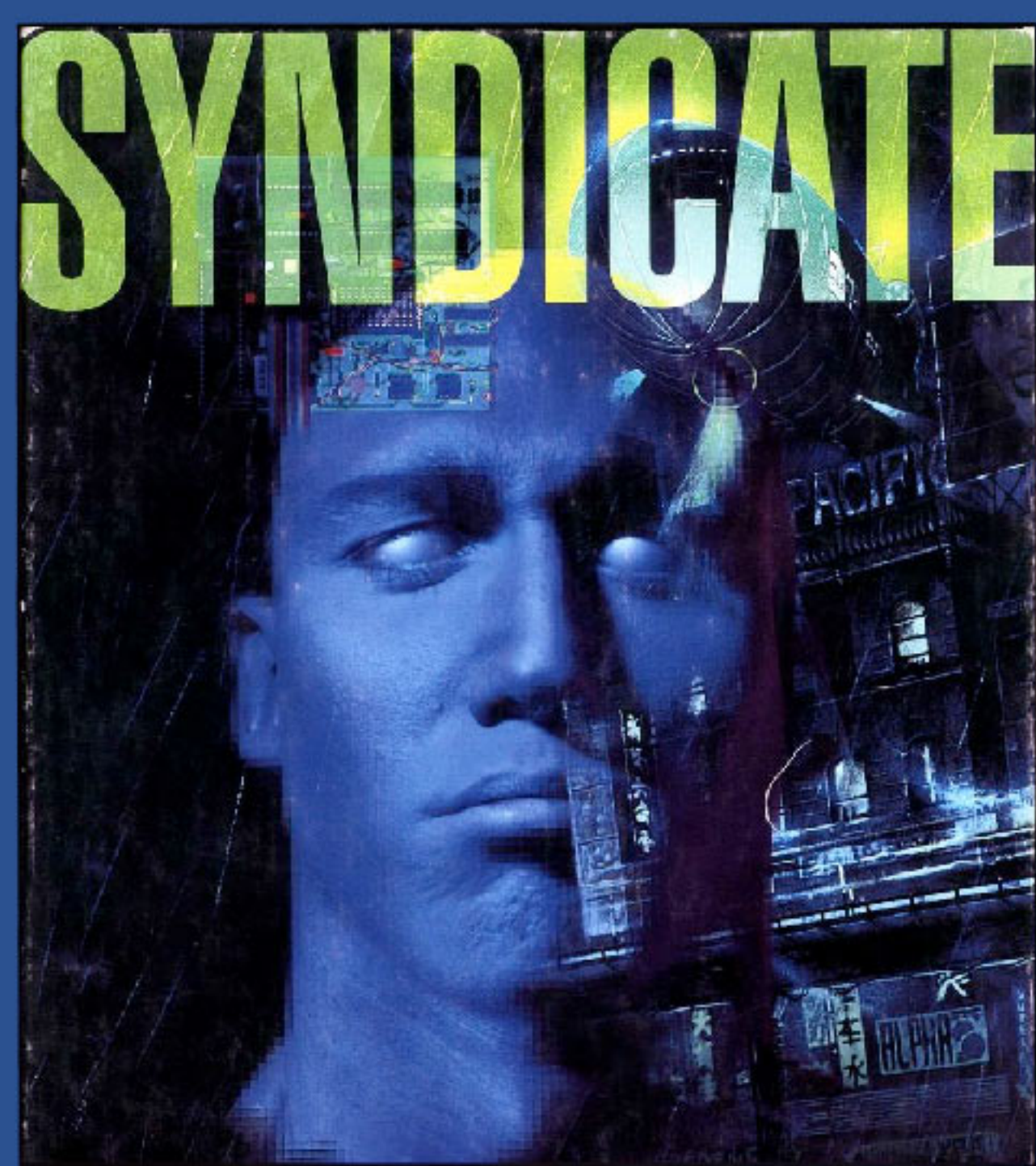
Что же касается наиболее перспективной игровой платформы то, по мнению главы EA, рынок PC-игр тут находится в самой невыгодной позиции. А все дело в том, что для вышеупомянутых тинэйджеров лидерами в индустрии развлечений являются как раз консоли, а PC превратился в сложную и дорогую машину. — А.И.

деньги в оригинальные идеи. Именно из этих слов журналисты множества интернет-изданий раздули сенсацию о похоронах игры. На самом деле панночка нэ помэрла, а подверглась временной заморозке. Причина тому — денежная неразбериха с издателями игры. В 2002 году American McGee's OZ финансировало издательство Infogrames. После реорганизации компании (теперь она ведет свои дела на рынке под вывеской Atari) в начале 2003 года были расторгнуты партнерские соглашения, и Американ МакГи, по сути, вел разработку за свой счет. Сейчас осиротевшая студия Carbon6 пытается найти нового мецената в надежде на то, что факт продажи прав на игру фирме Jerry Bruckheimer Films и кинокомпания Walt Disney Pictures хоть как-то подстегнет потенциальных издателей. Помимо этого, разработчики умудрились



## Киборг

Syndicate оживем?



Вслед за сообщением о том, что Electronic Arts собирается реанимировать Desert Strike, стало известно, что американский издатель решил вернуть к жизни еще один классический хит, Syndicate от Bullfrog.

ЕА готовит продолжение знаменитой игры, вышедшей в свет в 1993 году и рассказавшей нам о мрачном будущем Земли, в котором власть принадлежит транснациональным корпорациям, натравливающим друг на друга отряды киборгов.

Оригинальное сочетание тактического и стратегического режимов, атмосфера киберпанка, а также весьма редкая для тех времен система множественных концовок мгновенно вознесли Syndicate на вершины славы.

Как и в случае с Desert Strike, презентацию игры стоит ожидать на майской E3 2004, а релиз намечен на начало следующего года. - А.И.

### Широкое поле для деятельности



### Горы трупов и море огня. Обычный рабочий день



продать название тайтла компании Key 20 Publishing, которые тут же принялись за создание настольной RPG по мотивам игры. - В.Ч.

### Графика за эти годы успела заметно устареть



# HOMELAND PROTECTOR JETFIGHTER V НА СТРАЖЕ РОДИНЫ



## pc cd-rom

Загадочная террористическая организация атакует США, используя украденную из Северной Кореи военную технику. В роли одного из пилотов ВВС США вам предстоит не только отразить нападение, но и узнать, кто руководит террористами. Вас ждут более тридцати захватывающих миссий над Великим Каньоном, Лос-Анджелесом и Лас-Вегасом, воссозданными с фотографической точностью!



Завораживающая трехмерная графика, объемный звук и детализированный ландшафт.

Более двухсот тысяч квадратных километров местности, смоделированной по результатам аэрофотосъемок юго-западной части США.

Три реактивных боевых самолета компании Lockheed Martin: F-16 Fighting Falcon, F/A-22 Raptor и F-35 Joint Strike Fighter.

Встроенный редактор миссий.

[www.akella.com](http://www.akella.com)





## Игры убивают?

Даже когда вы читаете эти строки

Как вы знаете, общественные деятели в США неоднозначно относятся к компьютерным и видеоиграм. Периодически с инициативой запрета выступают различные политические деятели, а разношерстные организации проводят даже полноценные конференции, посвященные этому вопросу. Недавно на территории США состоялась премьера документального фильма *Deadly Games*. В нем шведские психологи на протяжении 45 минут убеждают нас в том, что игры пагубно влияют на неокрепшую подростковую психику, побуждая их к немотивированному насилию. В интервью агентству "Рейтер" один из создателей ленты, детский психиатр Франк Линдбланд заявил следующее: "Было доказано, что у тех людей, которые непрерывно видят насилие в играх, развивается агрессивное поведение". Другой же психолог Энн Фольк вторит своему коллеге: "Такие дети находятся в ужасной физической форме: они едят сумбурно, набирают лишний вес и страдают бессонницей". — В.Ч.

### Инсомния, гастрит и гиподинамия



## DNF

Did Not Finish

Руководитель 3D Realms Джордж Бруссард снизошел до того, что поведал о том, как идут разработки *Duke Nukem Forever*. Сейчас все усилия сотрудников компании направлены на обновление графики и отлаживание багов в одиночном режиме игры. Следующим на очереди стоит мультиплеер. Также Бруссард заявил, что DNF не стоит ждать на E3 2004: "E3 нас теперь мало волнует, и, возможно, мы ее вообще перестанем посещать". — В.Ч.

### Джордж Бруссард любит арты к Duke Nukem Forever



## Без выходного пособия

Что делают кролики на пенсии?

Ценители классических квестов могут посыпать голову пеплом... LucasArts свернула проект *Sam and Max: Freelance Police*. "После тщательного исследования рынка мы сочли, что нет худшего времени для выпуска графической адвенчуры, чем сейчас", — так прокомментировал это решение шеф финансового отдела компании Майк Нельсон.

В отличие от уже давно похороненной *Full Throttle: Hell on Wheels* (невразумительная помесь экшена и адвенчуры), сиквел *Sam and Max* обещал стать полновесным квестом в духе старых добрых времен SCUMM.

Занятые в проекте разработчики остаются в штате компании, но шансы на возобновление проекта столь малы, что можно с уверенностью сказать, что двух бравых сыщиков выпихнули-таки на пенсию.

Стив Парселл, художник и сценарист, создавший образ нераз-

### Обложка Sam and Max Hit the Road



Стив Парселл, отец Сэма и Макса

лучной парочки для серии комиксов и перенесший их на экраны мониторов в далеком 1993 году, не скрывал своих эмоций: "Неожиданное решение о закрытии проекта — просто мистика какая-то. Все шло как нельзя лучше, я был просто восхищен качеством моделей, анимации и 3D-окружения, созданного командой Майка Стеммла. Из-под нас словно выдернули ковер... стыдно подумать, что весь творческий потенциал пошел коту под хвост..." — А.Р.

### Тыквенный Макс, творчество фанатов



## Немецкая непунктуальность

Soldner: Secret Wars и The Fall: Last Days of Gaia отложены

Шутер от третьего лица *Soldner: Secret Wars* от германских разработчиков не появился на прилавках в конце марта, как обещалось. Нам придется ждать его на месяц дольше — в Европе он выйдет не позднее 30 апреля, а в Америке — и того позже, в начале мая.

Официальной причиной такого решения стало огромное количество отзывов, поступившее от европейского издателя JoWood. Из-за этого бета-тестирование было решено продлить еще на месяц, выпустив открытую бету игры.

Fallout-образная игра *The Fall: Last Days of Gaia* тоже не выйдет в срок, то есть в первом квартале этого года. Причина, как заявил ведущий дизайнер проекта Карстен Штреезе на официальном форуме

игры, в том, что разработчики решили добавить в игру некие новые возможности.

Дату релиза и перечень того, что же будет добавлено дополнительно, объявят в ближайшее время. — А.И.

### Графика не так хороша, как обещали. Надеемся, что это всего лишь издержки "беты"





Dialup - доступ  
**NightSurf**  
неограниченный доступ:

**00:00**  
**09:30**

у нас самая ранняя "ночь"!

**\$4**  
неделя

**\$14**  
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час

(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 5 Мб,

домашняя WWW страница



**ZENON N.S.P.**  
www.zenon.net  
reg@zenon.net  
(095) 956 1380

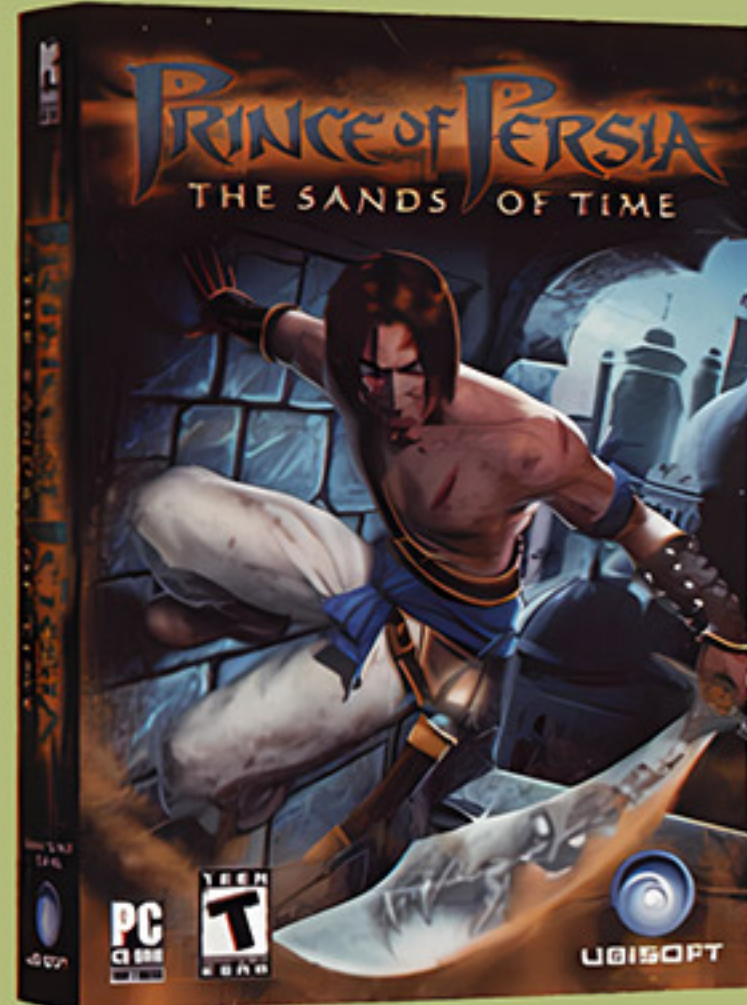
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; <http://www.zenon.net/services/dialup/>



## And the winner is...

### Итоги D.I.C.E. Summit 2004

В Лас-Вегасе прошел очередной ежегодный саммит D.I.C.E., организованный Академией интерактивных наук и искусств (AIAS). Как и полагается на всяком уважающем себя собрании, речь шла не только о насущных проблемах (в данном случае - игровой индустрии), но и о подведении итогов прошедшего года. Всего организаторы D.I.C.E. определили 36 номинаций "самых-самых".



Награды D.I.C.E. принято считать игровым аналогом "Оскара" (как ни крути, а тоже академия выдает) и, как у "Оскара", не обходится без фаворитов и целых охапок призов. EA все-таки обошла Ubisoft по числу побед (за счет консольных номинаций), но франко-канадцы отстали не сильно (семь наград против одиннадцати у EA, и все благодаря Prince of Persia). Лучшей игрой для персонального компьютера была признана Call of Duty. Из-за отсутствия серьезных конкурентов Knights of the Old Republic была единодушно признана лучшей RPG как для PC, так и для консолей, и даже отхватила дополнительный приз за лучшую проработку NPC.

A The Sims снова признана лучшим симулятором. Эту часть сообщения позвольте оставить без комментариев. - А.Р.

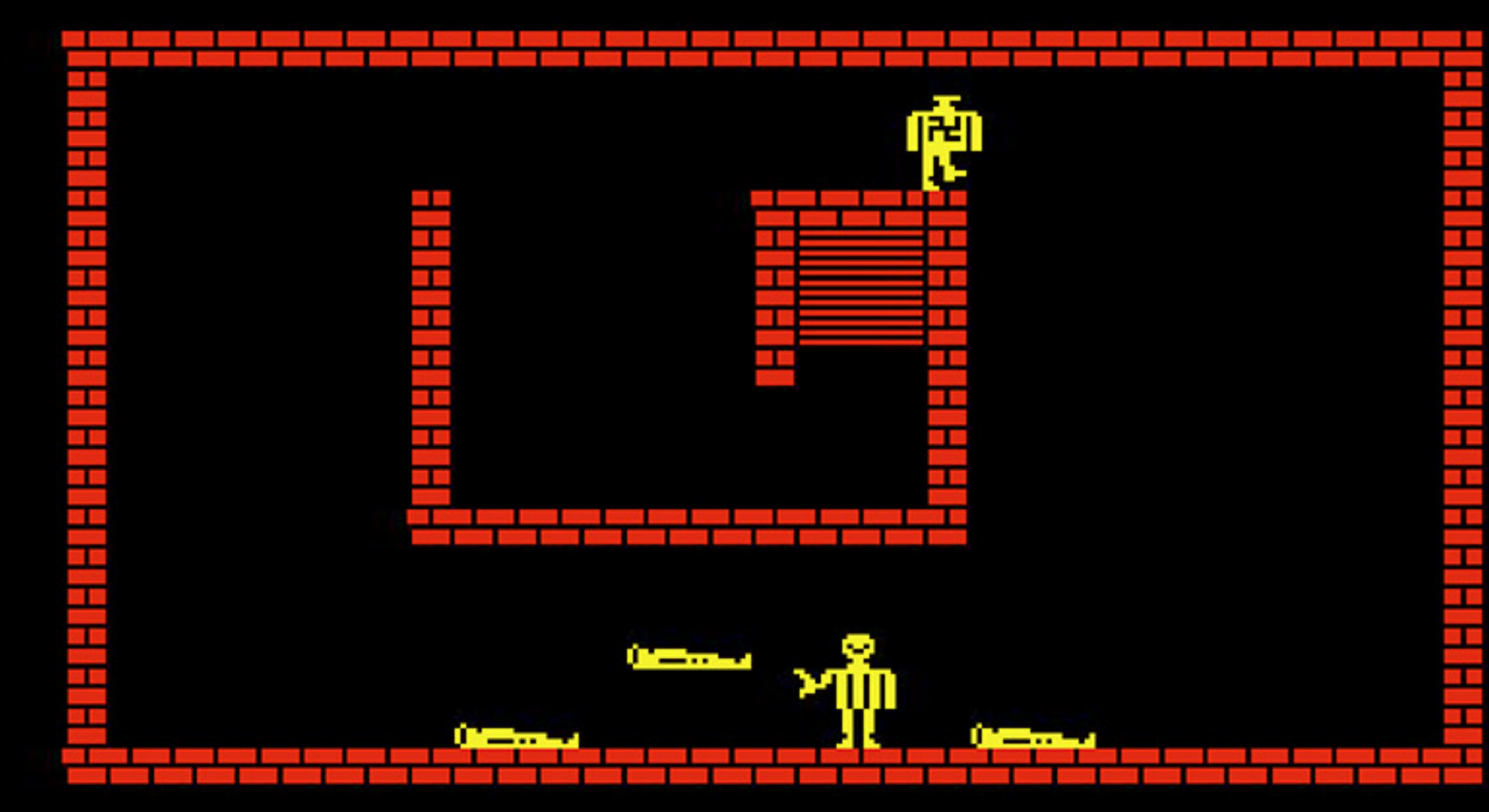
### "Лучший симулятор" во всей своей красе



## Скончался Силас Уорнер

Вряд ли это имя о чем-то говорит новым поколениям геймеров, да и ветеранам будет не просто вспомнить, что именно Силас Уорнер создал несколько популярнейших на заре восьмидесятых сайд-скроллеров, в том числе и Castle Wolfenstein, атмосфера которой подвигла id Software на создание Wolfenstein 3D. Впоследствии Уорнер работал в Microprose, Novalogic и Virgin Games и был среди тех, кто с нуля создал этим компаниям репутацию. Необщительный, но, вместе с тем, эксцентричный Уорнер любому человеческому обществу предпочитал работу программиста, и его смерть в начале марта едва не осталась незамеченной. В неполные 55 лет он скончался от почечной недостаточности. - А.Р.

### Castle Wolfenstein, версия для DOS



## Голоса из ада

### Озвучка DOOM 3

Думаете, что кричать "Спасите, убивают!" и кровожадно рычать, - не такое уж сложное дело? Совсем наоборот. К вопросу озвучания даже в самых "немногословных" играх подходят куда как серьезно. Вот, например, для DOOM 3 id Software не поленилась найти актеров с максимальным опытом закадровой озвучки.



Чарльз Деннис

Фил ЛаМарр - в далеком 1994 году случайный выстрел размазал его мозги по заднему стеклу автомобиля ("Криминальное чтиво"). С тех пор он не раз участвовал в озвучке мультфильмов (прежде всего, второстепенные голоса в "Футураме") и видеоигр (Вамп из Metal Gear Solid 2).

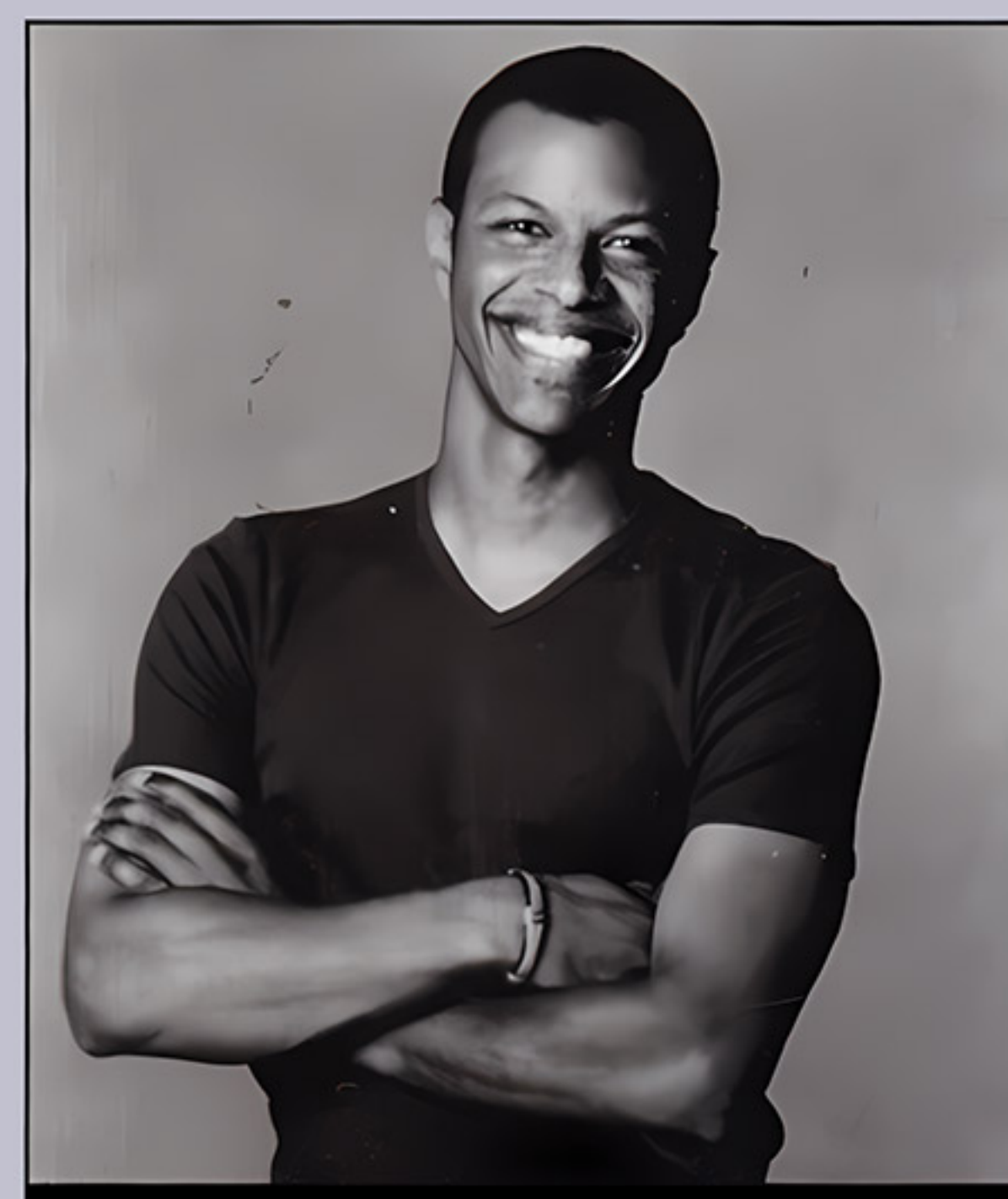
Ник Джеймсон - этот человек озвучивал практически все игры LucasArts. Он был белым кроликом Максом, а также бородатым джедаем Кайлом Катарном. В Call of Duty Джеймсон озвучивал русских танкистов.

Чарльз Деннис - режиссер, сценарист и актер. Несмотря на постоянную занятость, успел подарить свой голос сразу

нескольким персонажам Icewind Dale 2 и Knights of the Old Republic.

Нил Росс - британец, начал сниматься в кино еще в 1966 году. Пытаться перечислить все мультсериалы и игры, над которыми он работал, - слишком утомительное занятие.

Джим Уорд - участвовал в создании англоязычной версии "Унесенных призраками" и подарил свой голос Гэндальфу в аркаде The Hobbit. - А.Р.



Фил ЛаМарр, а так сразу и не скажешь, что у парня нет затылка...



Ник Джеймсон (слева) в процессе работы над DOOM 3

## Восточный колорит

### Японских геймеров заманивают сгавать кровь

О весьма оригинальном способе привлечения молодых доноров в Японии сообщила газета Japan Times. Все дело в том, что местные центры по переливанию крови столкнулись с проблемой старения среднестатистического добровольного донора. За последние два десятка лет этот показатель вырос с двадцати двух с половиной лет до рекордных тридцати четырех лет. Да и просто становится все меньше и меньше желающих сдать свою кровь. В 2002 году число доноров составляло восемь с половиной миллионов человек, а в 2003 году уже почти в два раза меньше - всего пять и восемь десятых миллиона. Для привлечения молодежи министерство здравоохранения Японии пошло на беспрецедентный и весьма любопытный шаг: в пунктах приема крови появились журналы на игровую тематику, всевозможные игровые консоли и кабельное телевидение, круглосуточно транслирующее передачи об играх.

По мнению представителей Красного Креста, акция обречена на успех. Они полагают, что японские геймеры не только будут согласны ради такого великолепия расстаться с небольшой частью собственной крови, но и душу продадут. - А.И.

### Гнездо вампи... То есть, центр переливания крови, приставок пока не видно





# БРАТЬЯ ПИЛОТЫ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ





# Квартальный план



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.



Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещал стать событиями месяца.



В прошлом году мы верили, что Half-Life 2 увидит свет не взирая на похищение исходников. В этом году мы верим, в обещание Headfirst выпустить Call of Cthulhu не позднее июня. Премия "I want to believe" имени Фокса Малдера. Мы верим, что она станет переходящей.

## ACTION

| Игра                                       | Издатель           | Когда      |
|--|--------------------|------------|
| Alias                                      | Acclaim            | 15 Апреля  |
| Hitman: Contracts                          | Eidos Interactive  | 30 Апреля  |
| Manhunt                                    | Rockstar Games     | 23 Апреля  |
| Painkiller                                 | DreamCatcher       | Апрель     |
| Atomic Enforcer                            | Got Game           | Май        |
| Joint Operations: Typhoon Rising           | NovaLogic          | 17 Мая     |
| Pac-Man World 2                            | Hip Games          | Май        |
| Soldner: Secret Wars                       | Encore Software    | 4 Мая      |
| Thief: Deadly Shadows                      | Eidos Interactive  | Май        |
| True Crime: Streets of LA                  | Activision         | Май        |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Bethesda Softworks | Весна-Лето |
| kill.switch                                | LSP                | Весна-Лето |
| Nitro Family                               | ValuSoft/Акелла    | Весна-Лето |
| Vultures                                   | CDV                | Весна-Лето |
| Asterix & Obelix XXL                       | Atari              | Июнь       |
| DOOM 3                                     | Activision         | Июнь       |
| Driv3r                                     | Atari              | Июнь       |
| Harry Potter and the Prisoner of Azkaban   | Electronic Arts    | Июнь       |
| Shadow Ops: Red Mercury                    | Atari              | Июнь       |
| Shrek 2                                    | Activision         | Июнь       |
| Catwoman                                   | Electronic Arts    | Июль       |
| Spider-Man The Movie 2                     | Activision         | Июль       |
| Half-Life 2                                | VU Games           | Лето-Осень |

## STRATEGY

|   |                         |            |
|---|-------------------------|------------|
| 8th Wonder of The World                                     | GMX Media               | 15 Апреля  |
| Knights of Honor  | Sunflowers Interactive  | Апрель     |
| Rise of Nations: Thrones & Patriots                         | Microsoft               | Апрель     |
| Singles: Flirt Up Your Life                                 | KOCH Media/Бука         | Апрель     |
| Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates                  | Electronic Arts         | Май        |
| Battlefields! Combined Arms Land Operations in World War II | Matrix Games            | 14 Мая     |
| Empire in Arms: The Napoleonic Wars of 1805 – 1815          | Matrix Games            | 14 Мая     |
| Fading Suns: Noble Armada                                   | Matrix Games            | 14 Мая     |
| Squad Assault: Operation Market Garden                      | Matrix Games            | 14 Мая     |
| Supremacy: Four Paths to Power                              | Strategy First          | 1 Мая      |
| Supreme Ruler 2010  | Strategy First          | 1 Мая      |
| Escape From Alcatraz  | CDV                     | Весна-Лето |
| Spellforce: The Breath of Winter                            | JoWoOD                  | Весна-Лето |
| Warlords Battlecry 3  | Enlight Software/Акелла | Весна-Лето |
| Ground Control 2: Operation Exodus                          | VU Games                | Июнь       |
| Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth              | Electronic Arts         | Июнь       |
| The Movies  | Activision              | Июнь       |

## SIMULATION - SPORTS

|   |                    |            |
|---|--------------------|------------|
| Colin McRae Rally 04                              | Codemasters        | Апрель     |
| TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator | Codemasters        | 13 Апреля  |
| World Championship Pool 2004                      | Jaleco             | Апрель     |
| World Championship Rugby                          | Acclaim            | Апрель     |
| Backyard Baseball 2005                            | Atari              | Май        |
| Legends of Wrestling: Showdown                    | Acclaim            | Май        |
| UEFA EURO 2004                                    | Electronic Arts    | Май        |
| World Soccer Winning Eleven 7 International       | VU Games           | Май        |
| Crashday  | Moon Byte          | Весна-Лето |
| Richard Burns Rally                               | SCi                | Весна-Лето |
| Chaos League                                      | Digital Jesters    | Июнь       |
| Flat-Out  | Empire Interactive | Лето-Осень |

## RPG - ADVENTURE

|                                      |                |            |
|--------------------------------------|----------------|------------|
| Beyond Divinity                      | Hip Games/Бука | 13 Апреля  |
| Traps of Darkness                    | Strategy First | Апрель     |
| CSI: Dark Motives                    | Ubisoft        | Май        |
| Schizm II Chameleon                  | Mindscape      | Май        |
| Atlantis Evolution                   | DreamCatcher   | Весна-Лето |
| Kult                                 | Project 3      | Весна-Лето |
| The Bard's Tale                      | InXile         | Весна-Лето |
| Vampire: The Masquerade – Bloodlines | Activision     | Лето-Осень |

## ONLINE

|                                    |                      |            |
|------------------------------------|----------------------|------------|
| City of Heroes                     | NCsoft               | 27 Апреля  |
| Lineage II: The Chaotic Chronicle  | NCsoft               | Май        |
| Dark Age of Camelot: New Frontiers | Mythic Entertainment | Весна-Лето |
| Pirates of the Burning Sea         | Flying Lab           | Весна-Лето |
| Dragon Empires                     | Codemasters          | Весна-Лето |
| World of Warcraft                  | VU Games             | 15 Июня    |
| Everquest II                       | Sony Online          | Июнь       |
| Ultima X: Odyssey                  | Electronic Arts      | Август     |
| The Matrix Online                  | Warner               | Лето-Осень |
| Warhammer Online                   | Sega                 | Лето-Осень |





# Тормозилки

— НЕ ДЛЯ ТОРМОЗОВ!

5 УРАГАННЫХ  
ТИПОВ МНОГОПОЛЬЗОВА-  
ТЕЛЬНОГО РЕЖИМА  
ИГРЫ С ПОДДЕРЖКОЙ  
ДО 8 ИГРОКОВ  
И 4 ЧЕМПИОНАТА



## УРАГАННАЯ ГОНОЧНАЯ АРКАДА В ПОДЗЕМНЫХ ТРУБАХ!

Благодаря цилиндрической гравитации теперь можно погонять на «потолке»! Забудь о страхе, увешай свою тачку пушками, и вперед с криком: «Всем трубец!».

Заброшенные шахты завода, техногенные трубы, органические туннели...

Придется стать асом в любых обстоятельствах.

**ЗАБУДЬ ПРО РЕМНИ БЕЗОПАСНОСТИ И ПОДДАЙ ГАЗУ!**



www.nd.ru



Информационная поддержка

© "БУЛАТ", 2004. © "НОВЫЙ ДИСК", 2004. "ТОРМОЗИЛКИ" и ЛОГОТИП "ТОРМОЗИЛКИ" являются торговыми знаками компании "НОВЫЙ ДИСК". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК".





# Дальний прицел

Владимир ЧАПЛЫГИН,  
258037,  
Анна ЩЕГЛОВА

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Acclaim Entertainment** ★ Разработчик **Acclaim Entertainment** ★ Дата выхода **Май 2004** ★ Сайт **www.aliasthegame.com**

Alias - это популярный на территории США телевизионный сериал, повествующий о приключениях девушки, которая днем учится в колледже, а по вечерам промышляет шпионажем. Эдакая Баффи, только вампиров не истребляет, зато с ролью Джеймса Бонда в юбке справляется великолепно. В свое время сериал начали показывать по каналу ОРТ, да только закупить последующие сезоны руководство телекомпании не захотело. Кстати, в нескольких сериях в роли эксперта ЦРУ в области компьютеров снялся небезызвестный экс-хакер Кевин Митник. Сами понимаете, что, имея под рукой та-

кой сюжетный материал, грех не сделать компьютерную игру жанра action/adventure. Из разработчиков первой подсуетила компания Acclaim Entertainment, чье руководство выделило внушительную сумму на приобретение дорогостоящей лицензии. Взамен девелоперы получили право использовать лица и голоса всех ключевых героев телесериала.

Игровой процесс Alias представляет собой не чистый action, а разбавлен внушительным числом stealth-элементов. В некоторых эпизодах (в сериале иногда за 45 минут шпионке приходится переодеваться несколько раз, то

или компьютера). Разумеется, на столь ответственное задание девушка отправляется не с пустыми руками, а с целым набором гаджетов: цифровой микрокамерой, выводящей из строя всю электро-



Дамы приглашают кавалеров

Дженнифер Гарднер, исполнительница главной роли в сериале



же самое будет и в игре) героиня мастерски машет руками и ногами, применяя по ходу схваток сразу несколько видов боевых искусств, профессионально стреляет из пистолета. Кроме этого, можно подобрать с пола какую-нибудь тяжелую вещицу и орудовать ею, словно былинный богатырь палицей. В других случаях приходится незаметно пробираться к заветной цели через кордоны охраны (например, ради взлома сейфа

нику в округе, электромагнитным излучателем, прибором инфракрасного видения (кстати, графическая реализация последнего явно содрана из Tom Clancy's Splinter Cell), устройством для подключения к проводам и, конечно же, набором отмычек.

Несмотря на то, что Alias выйдет одновременно и на персональном компьютере, и на всех современных приставках, проект может похвастаться хорошей графикой. Программисты явно не пожалели полигонов на ключевых персонажей игры, зато обделили вниманием противников, вылепленных в одной и той же манере. Что касается внешнего вида локаций, то здесь никакого минимализма не чувствуется, впрочем, особого внимания к деталям, увы, тоже не наблюдается. - В.Ч.

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Burut Creative Team** ★ Дата выхода **II половина 2004** ★ Сайт **www.burut.ru/htmlrus/kreedbs.php**

Финальный релиз DOOM 3 до сих пор не виден на прилавках магазинов, зато у его российского "убийцы" Kreed в скором времени появится первый адд-он по имени Battle for Savitar. Если один отпрыск Burut Creative Team не смог "завалить" своего визави, то с появлением младшего брата с детищем Кармака и Ко сообща уж наверняка справятся...

Отложим колкости в сторону (бедным воронежским разработчикам в свое время и так досталось) и займемся сухой статистикой. Battle for Savitar поведает о том, что происходило с некоторыми персонажами до того, как вы повстречались с ними в оригинальной игре. Все события развернутся во второй половине XXIII века во время оккупации Солнечной системы войсками Империи Тиглаари. Сюжет же отводит вам роль борющегося за независимость человечества звездного пехотинца.

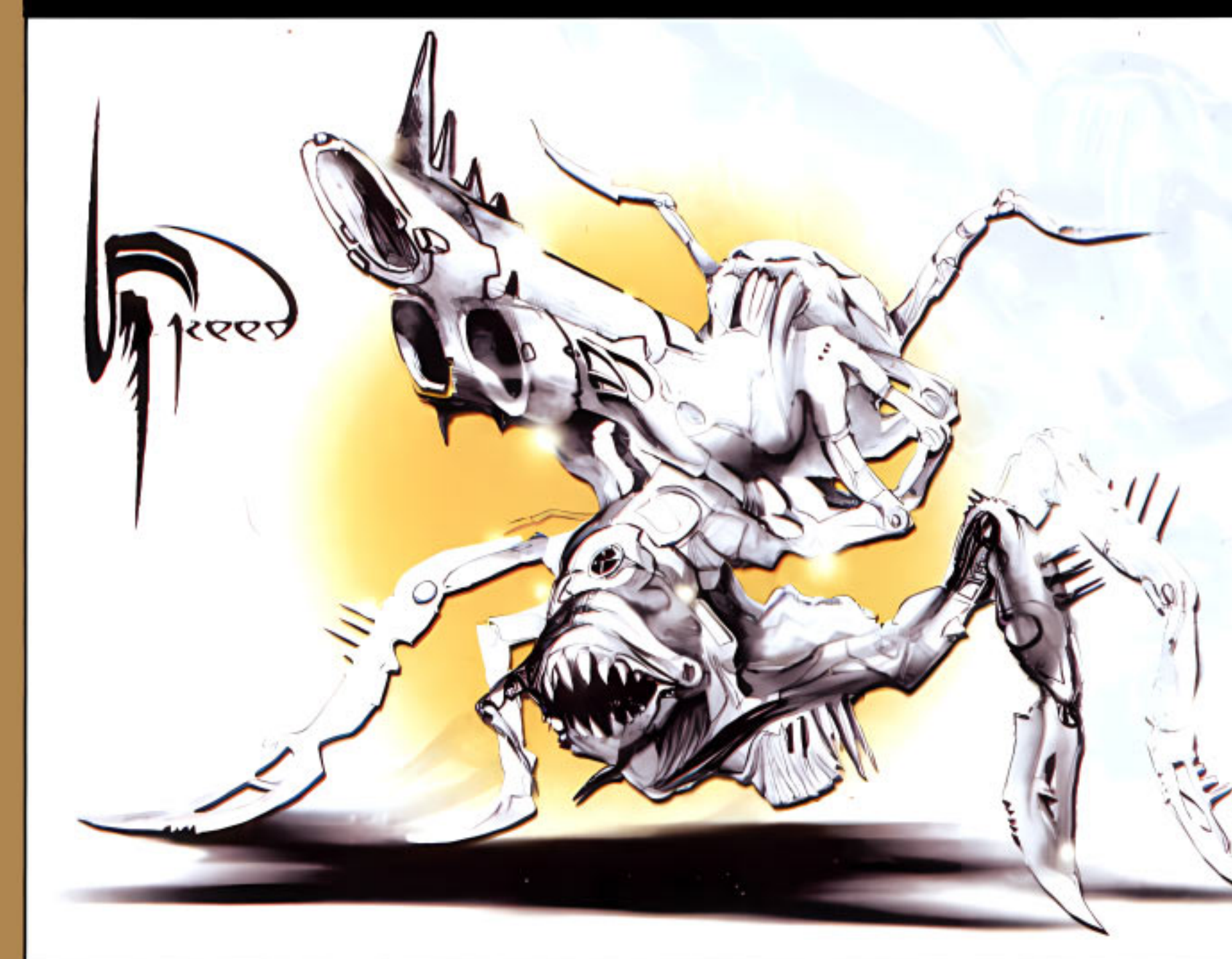


Адд-он представит на геймерский суд четыре свежие локации (открытые пространства, узкие коридоры военно-исследовательской базы, железобетонные лабиринты, а также наземные и подземные сооружения Плутона, Пояса Астероидов и Базы Тиглаари плюс уровни на космической станции Савитар) и два вида нового вооружения: шокер и лазерную снайперскую винтовку.

Что касается геймплея, то здесь разработчики могут похвастаться двумя новыми режимами: в первом требуется продержаться на уровне заданное количество времени; во втором - истребить всех монстров определенного типа. Вдобавок к этому сулят более продвинутый уровень искусственного интеллекта противников плюс разнообразные анимации смерти, активирующиеся не случайным образом, а в зависимости от

оружия, из которого вы "шмальнули" по противнику. Также обещают улучшить освещение для объектов с прозрачными элементами, подвергнуть капитальному ремонту модели врагов и внедрить визуальный эффект размытия, когда под воздействием некоторых препаратов происходит изменение цветовой гаммы окружающего мира. - В.Ч.

С надеждой на новую встречу





★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Octagon Entertainment** ★ Разработчик **Playstos Entertainment** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.rufftrigger.com**



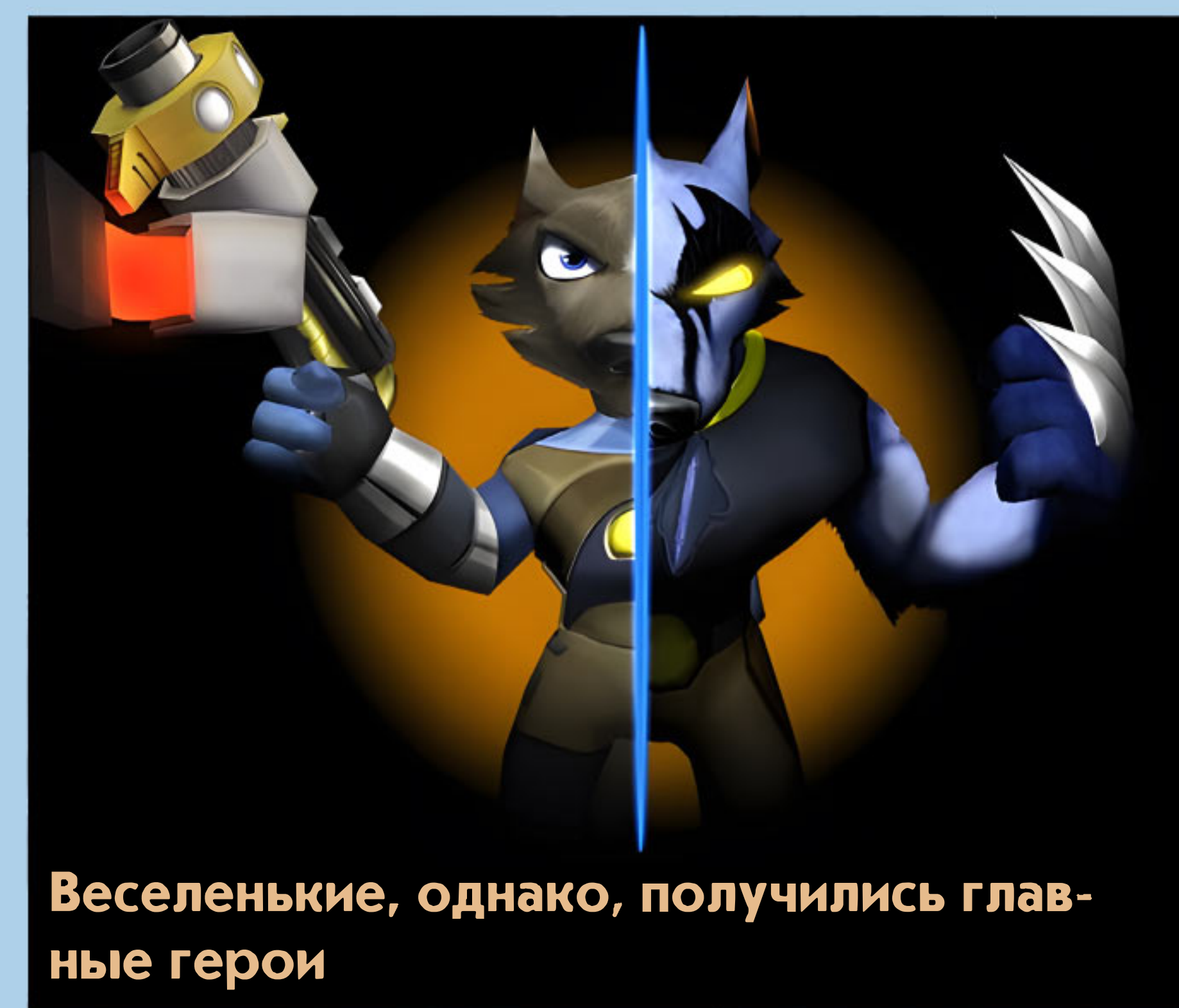
Всего лишь год назад можно было смело говорить об упадке жанра платформеров. Впрочем, достаточно плотно шедшие друг за другом релизы третьего Rayman, Beyond Good&Evil и Sonic Adventure DX ввели в души поклонников жанра инъекцию стойкого оптимизма. Действие полезного лекарства может продлиться с выходом Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy.

Товарищ Раф Триггер - это лайка. Только песик оказался не простым, а генетически видоизмененным. Работает он в некоем крупном и очень уважаемом частном детективном агентстве Boss Private Investigation Agency. И все бы было замечательно, если бы в один прекрасный день к Рафу не обратились за помощью представители специализирующейся на разведении искусственных домашних животных корпорации Vanacore. Оказывается, во время производства очередной партии поросят специалисты в области генной инженерии допустили роковую ошибку. Слово по мановению волшебной палочки, милейшие розовощекие хрюшки превращаются в злобных и отвратительных пиглетов. И вся беда в том, что, когда сбой был обнаружен, часть забракованного товара находилась в свобод-

ной продаже, а львиная доля произведенной партии летела на фирменном корпоративном космическом корабле на другие планеты. Неизвестно, что произошло по пути (может быть, нападение бороздящих межзвездное пространство пиратов или же поломка двигателя), но в результате зверюги оказались на свободе и, что самое удивительное, быстренько сорганизовались в единую нацию свиней, жаждущих поработить всю галактику. Естественно, истребление свинтусов будет поручено бесстрашному детективу Триггеру.

Для этой цели у Рафа, а также у его подруги, сиамской кошечки Сесил (в игре можно будет управлять одним персонажем) в арсенале имеется тринадцать видов самого современного оружия. Именно с их помощью придется отправлять на тот свет не только взбунтовавшихся пиглетов, но и скупленных на корню корпорацией Vanacore пред-

ставителей спецслужб и полиции, которые предпочитают подчищать огрехи своего богатого работодателя откровенно противозаконными способами. Что касается особенностей геймплея, то тут все в строгом соответствии с канонами жанра: обилие стрельбы, скоростное прохождение уровней, уйма невероятных прыжков и огромное количество адреналина в крови. - В.Ч.



Веселенькие, однако, получились главные герои



RUFF TRIGGER: THE VANOCORE CONSPIRACY

★ Жанр **Action/Fighting** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **FluidGames** ★ Дата выхода **2005**

Напомним, что FluidGames специализируется на создании игр жанра action/fighting. Последним детищем сотрудников компании стал проект Rage - не хит, но вполне достойный продукт. После небольшого творческого перерыва состоялось официальное объявление о старте работ над Жахе. Девелоперы остались верны ранее избранному пути и не намерены искать себя в новом жанре. Это значит, что они по-прежнему будут ваять трехмерные мордобои, разбавленные применением оружия.

На сей раз нам предлагают отправиться в недалекое будущее, где существует некая лига бойцов, которых хлебом не корми, а дай только возможность сражаться друг с другом. Каждому персонажу доступен тот или иной фирменный стиль: английский бокс, тайский бокс, французский бокс, тхэквондо, карате, джиу-джитсу и так далее. Всего



Обратите внимание на великолепное исполнение трехдневной щетины

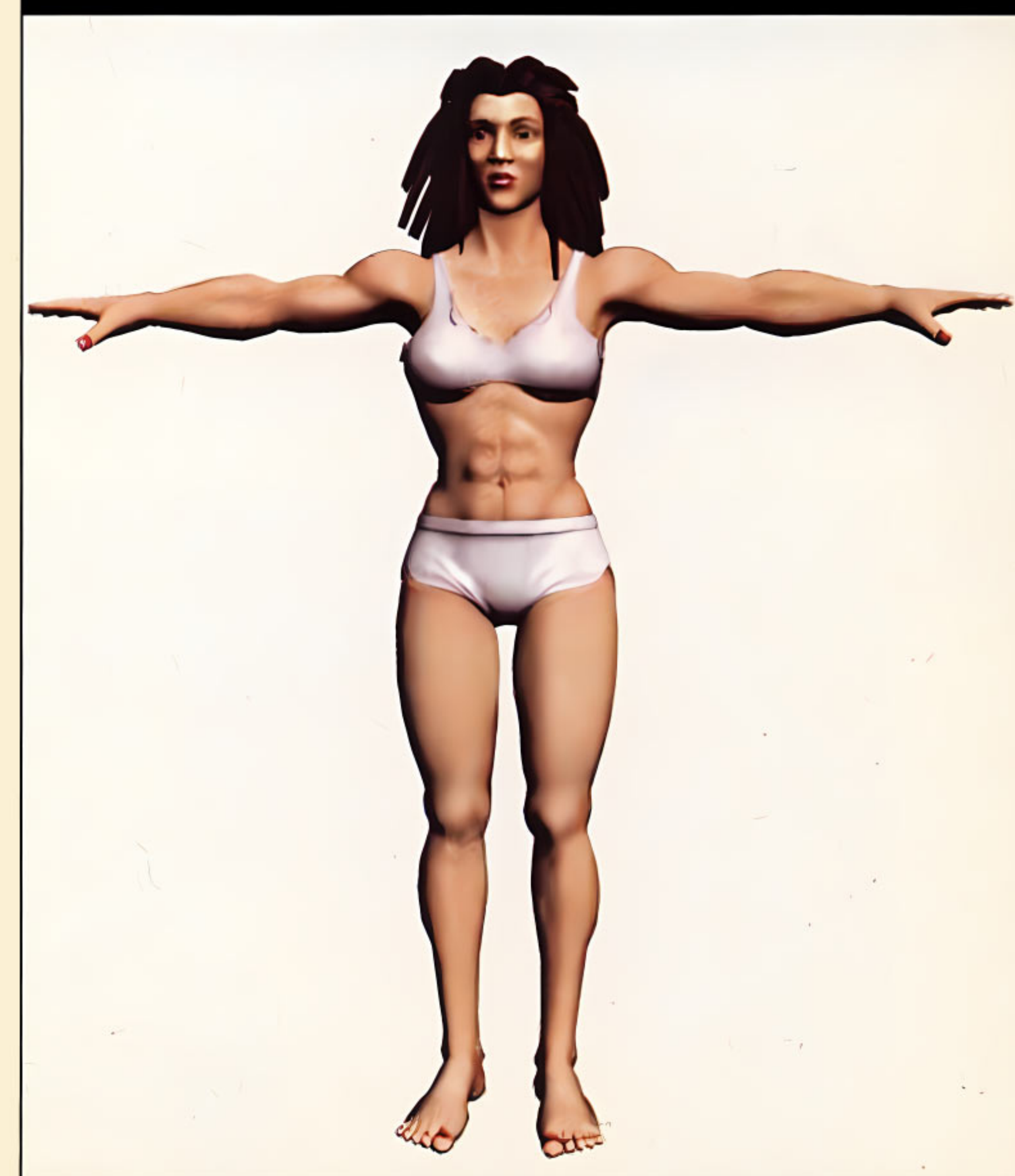
будет шестнадцать бойцов, причем четверо из них являются представительницами слабого пола. Сражаться дозволено не только один на один, но и попарно, а также против двух или трех противников.

Главная гордость программистов из FluidGames новый движок neEngine, способный выдавать на экран монитора невероятно красивую и детализированную картинку. Чтобы данные слова не

показались пустыми, приведем немного статистики. Так на прорисовку одного персонажа тратится не менее двадцати тысяч полигонов. Если учесть, что при определенном желании во время мультиплеерных баталий на арене может находиться до 16 игроков, то в итоге получается внушительное число. И это только полигоны, идущие исключительно на прорисовку персонажей. А ведь не стоит забывать про окружающий мир, на него ведь дополнительно

уходит не одна тысяча треугольников. Кроме того, движок козыряет некой системой взаимозаменяемого рендеринга и навороченными шейдерами. Впрочем, к 2005 году подобные многообещающие фишки, скорее всего, станут нормой и перестанут поражать воображение. - В.Ч.

Страшна, как смертный грех? Зато 20000 полигонов



JAXE



★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA UK** ★ Дата выхода **Июнь 2004** ★ Сайт **harrypotter.ea.com**

Сонорус! Этим летом поклонники творчества Джоан Роулинг смогут порадоваться выходу третьей части фильма и, соответственно, игры о приключениях самого коммерчески удачного волшебника всех времен.

На этот раз нам доверят управление не только юным магом со шрамом в форме молнии на лбу, но и его лучшими друзьями - неловким, но смелым Роном Уизли и отличницей Гермионой Гренджер (Нет грязнокровок в Хогвартсе! - прим. ред.). У каждого из героев есть уникальные способности, так что для выполнения некоторых заданий игроку придется переключаться между персонажами, объединяя их усилия, получая тем самым доступ к более сокрушительным заклинаниям.

Сюжет игры почти полностью повторяет одноименную книгу. Если вы вдруг забыли, то на третий год обучения в школе чародейства и волшебства Поттер встретится с Сирусом Блэком. По мнению Министерства Магии, это самый опасный заключенный из всех, кто когда-либо находился в тюрьме Азкабан. Вопреки всяким ожиданиям, господин Блэк станет другом и наставником главного героя.

Особое внимание разработчики уделяют нововведениям "Узника Аз-

кабана". Нам обещают полеты на сказочных полулошадях-полуптицах гиппогрифах (как следствие - игроку откроются неизведанные до этого территории Хогвартса), леденящие кровь сражения с Дементорами - стражами Азкабана и немножко огнедышащими драконами. Гарри придется в совершенстве овладеть новым заклинанием для того, чтобы в очередной раз спасти всех от Сами-Знаете-Кого.

Как и все предыдущие части, "Гарри Поттер и узник Азкабана" создается сразу для нескольких платформ. Остается надеяться, что на этот раз качество PC-версии не уступит приставочным вариантам. Квайетус! - А.Щ.



**Вооружены и очень опасны**



**Страшный и ужасный Дементор собственной персоной**



**Какие в Хогвартсе лестницы, а какие там портреты...**

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Teleplan** ★ Разработчик **Vivid Design** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **www.nawar-group.com/gunwarrior.php**

В основе сюжета Gunwarrior - повествование о Коуле Тилмане, борце со злом на Диком Западе. Любимого брата героя убивает таинственный злодей. Единственная улика - пистолетные гильзы. Коул отправляется в полное опасностей путешествие по городкам, где успел засветиться негодяй. Естественно, злодей постоянно ускользает и получит свою пулю в голову только в самом конце игры.

Каждый уровень игры - карликовый вестерн, действие которого развивается по всем канонам жанра.

Сначала - недолгие скитания по уровню в поисках правды. Правда вскоре материализуется в виде банды

**Вроде бы серьезное дело - дуэль, а выглядит как схватка деревенских алкоголиков**



головорезов - только успевай перезаряжать кольт. Когда численность врагов сокращается до минимума, появляются подручные босса. По пуле в голову - и мы готовы к встрече с Главным. Когда-нибудь эта встреча обязательно состоится.

Реалистичностью в игре не пахнет. Изучив список доступного оружия, мы с удивлением находим там такие чудеса, как demolition shotgun, волшебный дробовик с четырьмя стволами, способный проделывать дыры не только в людях, но и в стенах. Также имеется несколько разных кольтов, в том числе и парные образцы.

В попытках разнообразить геймплей товарищи из Teleplan помещают героя в неудобные положения и ситуации. Периодически придется торчать у окна и оборонять от бандитов гостиницу или салун, а то и просто шустрить по комнатам в поисках затаившихся мерзавцев.

Работа дизайнеров и художников пока что выглядит откровенно слабой. Даже если забыть про явную простоту движка, в глаза бросаются скучные серые текстуры, однообразные злодеи



**Не повезло парню**

и совершенно пластмассовое оружие - вылитые китайские bb guns с лотка у метро.

Вестерн, между прочим, это особая атмосфера. И если нанять для создания саундтрека господина Морриконе по карману далеко не каждому, то проштудировать десяток классических вестернов - это не только не сложно, но еще и чертовски приятно. Почему создатели Gunwarrior не сделали этого или почему это ни капельки не помогло им - не ясно.

В настоящий момент ждать выхода Gunwarrior хочется не очень сильно. С реализмом - проблема, стилистика отсутствует как класс, персонажи невыразительны, а сюжет банален. Конечно, делать выводы еще рано, но лучше прочесть еще один роман Луи Ламура. - 258037



★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **The Zombie Squad** ★ Дата выхода **II половина 2004** ★ Сайт **game.deadnextdoor.com**

Заядлые киноманы, проводившие в конце 80-х - начале 90-х годов прошлого столетия все свое свободное время в душных и переполненных видеосалонах, наверняка помнят такой фильм ужасов, как The Dead Next Door, 1988 года выпуска. Спустя шестнадцать лет команда The Zombie Squad решила создать шутер от первого лица по мотивам любимого фильма детства.

Сюжет незамысловат: в результате вспышки неизвестного вируса, разумеется, вышедшего из-под контроля ученых, человечество подверглось заражению. Инфекция за считанные секунды превращает обычного чело-

века в страшного зомби. Впрочем, есть от этой напасти проверенный метод - пущенная из ствола автоматического оружия пуля, обработанная специальной сывороткой. После попадания горячего свинца, тело зомби тает буквально на глазах, словно снеговик, выставленный на улицу в сорокоградусную жару. Однако если угодить такой пулей в нормального человека, то он превратится в зомби. Причем не в ту-поголового, а наделенного всеми умениями, которые сопутствовали поверженному хозяину тела: невероятной меткостью, смекалкой, быстротой передвижения и так далее. Нетрудно догадаться, что при таком раскладе че-

ловеческой расе грозит опасность, и спасти ее может только настоящий герой.

Как и положено подобным сюжетам, кандидат на столь почетную роль сыскался достаточно быстро. Зовут смельчака Кельви-

ном Либером, которого друзья кличут Калибром. В отличие от своих братьев по оружию, главный герой отправился на войну с зомби не по призыву, а добровольно. Причина проста - нежить полностью уничтожила его семью. Теперь Кельвин хочет сполна отплатить ей той же монетой.

К сожалению, проект Dead Next Door: Life After Death не обладает высоким бюджетом и не может пощеголять наличием современного дорогостоящего движка. В игре за визуальные красоты отвечает произведенная в цехах компаний 4DRulers и Slam Software технология AMP II Engine. Графическое ядро не выдает на экраны монитора высококачественную картинку, но и назвать ее убогой тоже нельзя. По всей видимости, во второй половине сего года перед нами предстанет добротный середнячок, способный неплохо прорисовывать полуоткрытые пространства, например, городские улицы, но страдающий явным минимализмом в плане воссоздания узких коридоров, офисов и тесных квартир. Зато разработчики могут похвастаться царящей на всех уровнях их детища крошечной темнотой. Таким образом, программисты убивают сразу двух зайцев: темнота - необходимый компонент для ужасика, а заодно за ней можно скрыть множество огрехов. - В.Ч.



Пока что у **Zombie Squad** нет ни издателя, ни монстров...

DEAD NEXT DOOR: LIFE AFTER DEATH

# Интернет для любых запросов

WWW

MP3

@

MP4



FTP

CHAT



- > **Подключение по выделенным линиям офисов и жилых домов //** Оптимальные условия подключения к единой оптоволоконной сети RiNet в **Центральном округе** (административный район «Якиманка» и прилегающие районы).
- > **Модемный доступ //** Удобные тарифные планы. Подключение и оплата по интернет-картам.
- > **Хостинг, регистрация доменов**

www.rinet.ru  
info@rinet.ru  
(095) 232-1730,  
238-3922

**RINET**  
Internet Service Provider



# Тень Сталкера

**Как сделать, чтобы все игровые журналисты написали про вашу игру? Просто свозите их на халеву в Чернобыль**

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

★ Жанр FPS/RPG ★ Издатель THQ, Руссобит-М ★ Разработчик GSC Game World ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт [www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)

“Мы проводим презентацию геймплея игры <Сталкер> и хотели бы видеть Вашего представителя у нас в гостях. Презентация будет проходить у нас в офисе 16-го марта. Также планируется поездка в Чернобыльскую зону, которая состоит-ся...” До сих пор я не понял, почему редакция так радостно восприняла это письмо, и отправила на такое опасное задание наиболее ценного сотрудника.

Поезд Москва-Киев, в 20.23 - здесь, 08.40 - там. После знакомства с хмурыми, но любознательными таможенниками. По прибытии в Киев нас приютили, завтраком-обедом покормили и дали поиграть в “Сталкера”. На второй день - свозили к четвертому блоку Чернобыльской АЭС (он же - “саркофаг”). Но поскольку ни трехногих разработчиков, ни шестируких дизайнеров уровней нам так и не показали, а сенсацию делать надо, то мы честно написали три “утки”. Иначе непорядок выходит - в Чернобыль съездили, а сенсаций не привезли.

## Утка №1

Из блокнота.

Давайте посмотрим правде в глаза. Мы это заслужили. Мы так долго доставали GSC глупыми вопросами. “Когда выйдет S.T.A.L.K.E.R.”? “Сколько в нем будет от оригинального произведения Стругацких”? “Что вы думаете о DOOM 3 и Half-Life 2”? Мы сами виноваты, что Гри-

горович и Большаков решил избавиться от всех журналистов одним скопом.

Когда нам пришло приглашение посетить Чернобыль, мы были так наивны, и сунули голову в петлю.

Двух журналистов одного дружественного нам издания прямо на пороге связали и бросили в комнату к текстурищикам. Больше мы их не видели. <далее неразборчиво>

...разработчики были повсюду. Дольше всех продержался парнишка с [dtf.ru](http://dtf.ru). Последний раз, когда я его видел, он стоял в толпе, правая рука была перебита, но в вытянутой левой он держал мутанта и пытался выгрызть ему кадык. <размыто>

...Не знаю, почему они не убили меня. Сказали, что я избранный и должен буду исполнить предназначение Мастера. Последнее, что помню - огромный чан с зеленой жижей. Сейчас я с трудом держу в руке карандаш, зато во мне два с половиной метра роста и полтора центнера мышц. Еще сержант выдал шестиствольный пулемет и обещает отправить штурмовать родную редакцию. Небеса, помогите мне...

Новый офис GSC, большой-красивый. В одной из комнат десяток компов - это для нас.

“Сталкер” грузится - сперва Winamp с музыкой, потом - игра. Часто выбрасывает обратно на рабочий стол, но мы не сдаемся.

Первым делом - заглядываем в рюкзак, заставляющий вспомнить о

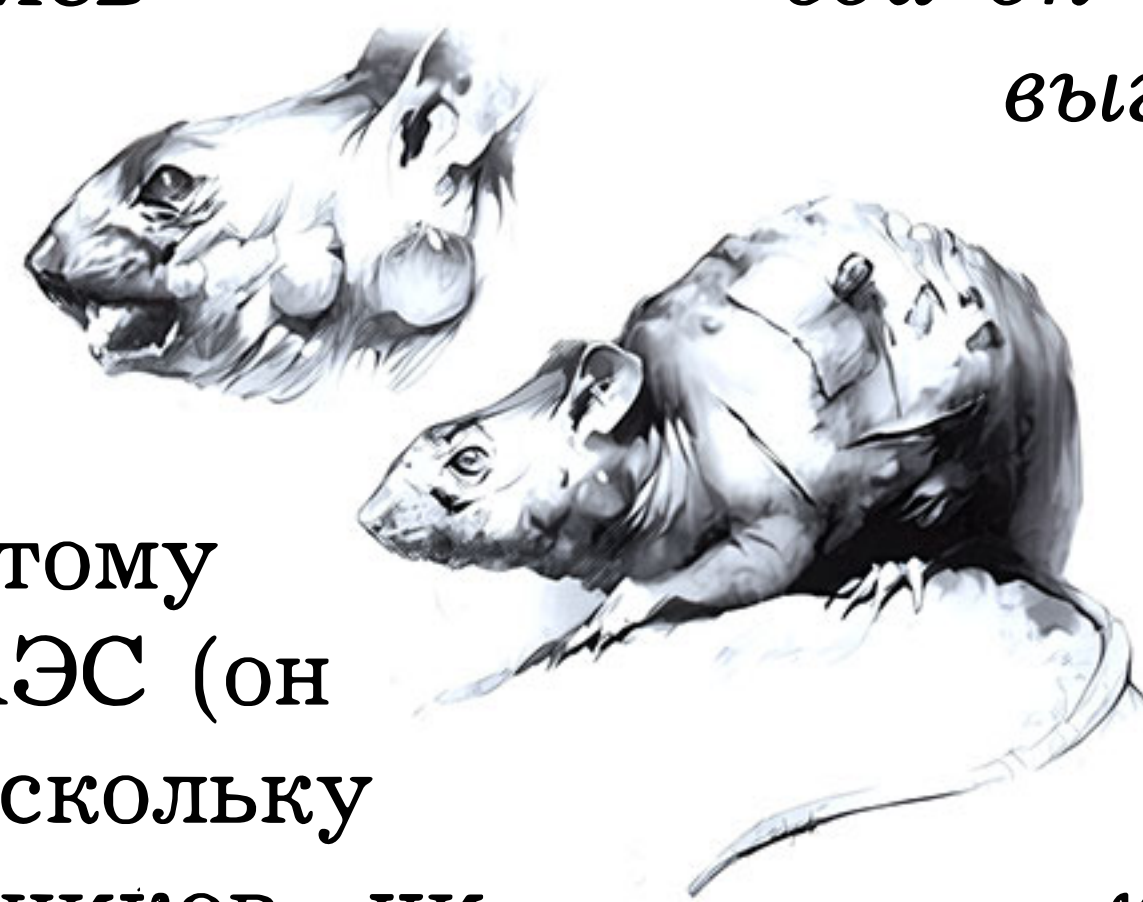
тактических стратегиях. Любой интерфейс, который вызывает в памяти Jagged Alliance 2, - хороший интерфейс. К АК-74 привинчиваем подвесной гранатомет и оптический прицел. Глушитель тоже есть, но он серьезно снижает поражающую способность, глушитель - не наш выбор.

Умиравший напарник просит нас отобрать артефакт у плохого сталкера и отнести к хорошему барыге. Собираем оружие с пола, выходим на свежий воздух. Тут уже по нашу душу пасутся заготовленные разработчиками монстры.

Прыгнувший слепой пес получает свою долю картечи из двустволки и шлепается на землю. Его друзья по стае, повизгивая, разбегаются. Ни крови на трупе, ни расчленения тушки врага на части. В релизе кровь будет, джибсы - вроде бы тоже, но пока ничего нет. Даже стекла в домах побить нельзя. От безысходности пытаемся сбить вертолет из РПГ. Не получается, вертолет бессмертный. Зато с неба падают вороны. Сейчас они падают просто так, для красоты. В полной версии голодный сталкер сможет мертвой птичкой пообедать.

Монстры друг друга не любят, часто дерутся. Иногда в разборках принимают участие сталкеры из других банд. Нам это только на руку - добиваем выживших и собираем лут.

Модели оружия выполнены на твердую пятерку. После того как в пистолете заканчивается последний патрон, затвор остается в заднем открытом положении. Переключение на подствольный гранатомет - торжество стиля. При этом анимация живых объ-



Вот, поди разберись теперь, что здесь скриншот, а что - фотография







**Вот как заберешься повыше со снайперской винтовкой - так вокруг ни одной живой души... Как назло...**

ектов не производит особенного впечатления, более того - рушит всю сказку. До появления монстров, картинка на экране выглядит как видеозапись. И не только из-за фототекстур, в GSC левелмейкеры не зря кушают хлеб, заброшенные деревни, локомотив на запасных рельсах, врезавшийся в стену бронетранспортер... А вон - на пригорке могила неизвестного сталкера, на грубо сколоченном кресте висит противогаз.

Сверяясь с картой, находим нехорошего клиента. Он прячется за будкой железнодорожника и изредка отстреливается, отправляем ему подствольный гостинец. Артефакт на поверку оказывается синим шариком, подбираем и бредем на другой конец карты. Аномалии вычисляем посредством треска детектора и спецспособ-

ности сталкера - стратегического метания гаек в подозрительную сторону.

После нескольких стычек с мутантами доходим до бункера местного торговца. Отдаем ему артефакт. Все, квест выполнен. Можно побегать по карте - отстреливая оставшихся монстриков.

Не совсем понятно, какой именно геймплей нам планировали показывать. Монстры прыгают, а оружие стреляет не хуже, чем в любом достойном шутере. Но, на наш скромный взгляд, это не совсем "геймплей" для игры такого уровня, как S.T.A.L.K.E.R.

#### **Утка №2**

*Странно, в Киеве температура стоит +5, а в Чернобыле - лето. Люди здесь славные, но нас сразу предупредили, чтобы мы ничего не покупали в*

#### **Отец Федор, отдай артефакт!**



## **ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"**

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - **БЕСПЛАТНО**

- удобная и надежная связь

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

### **ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:**

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными регионами **России**

- или **130 минут** разговора с **Израилем**

- или **150 минут** разговора с **Европой, Америкой, Канадой, Австралией**

- или более **300 минут** разговора с **Москвой или Санкт-Петербургом**

#### **"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт-Петербург**

Россия, 196105, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

#### **ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА**

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

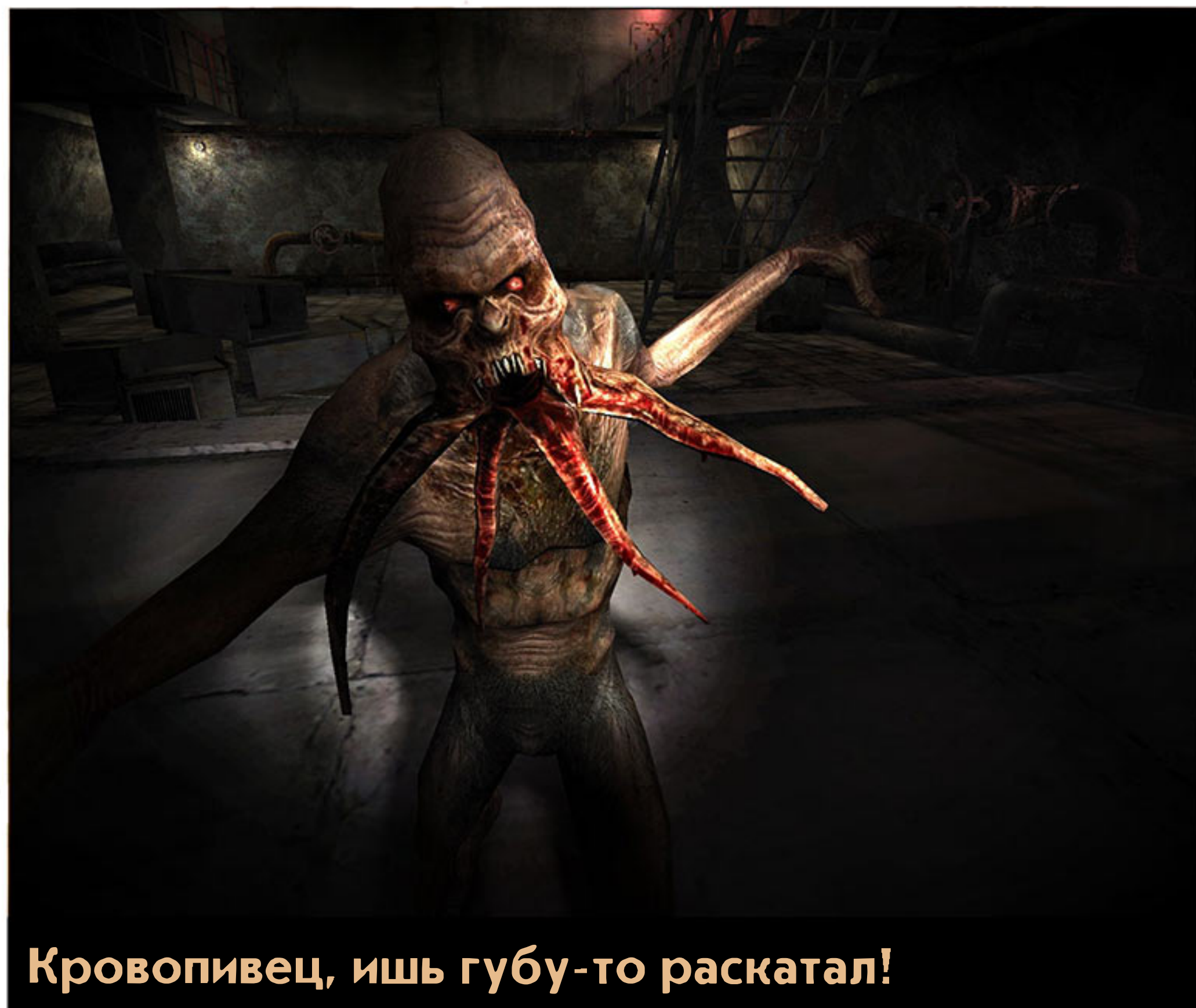
e-mail: sale@telekom.ru



**Просто купить, легко звонить!**

С января 2004 года работают  
справочно-информационные услуги  
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)





Кровопивец, ишь губу-то раскатал!

местных магазинах. Особенно - еду. Что было после того, как подъехали к четвертому блоку, помню плохо. В голове - туман, на диктофоне - шум, в фотоаппарате - ни одного кадра. Только на бутербродах, которые лежали у меня в сумке, странная красноватая плесень.

Следующий день - обещанная поездка в Чернобыль. От Киева это пять часов на автобусе. Крошечный музей с видом на четвертый блок. Непродолжительная лекция, из которой можно узнать, при каком уровне радиации вы помрете сразу, а при каком на это дело придется потратить пару месяцев... Показывают, где можно фотографировать. "Быстрее-быстрее", - торопит экскурсовод Марина, - "у нас сегодня "фонит". Перебежками фотографируемся напротив саркофага, прыгаем в автобус и двигаем дальше.

Следующая остановка - Припять. Город-призрак, навсегда оставшийся в 86 году. Вы смотрели "Лангольеров"? Пустые дома, деревья, проросшие сквозь асфальт, портреты Горбачева без родимого пятна в местном клубе. Много из того, что мы здесь видели, появится и в игре. GSC заимствовала из реальности некоторые здания и са-

мые яркие (точнее - мрачные) достопримечательности мертвого города. Так в игру попало чертово колесо, огромное и ржавое.

Проводник советует не ходить по мху. Говорит, тот накапливает радиацию и "фонит" сильнее всего. На всякий случай просим перечислить первые признаки облучения. "Сонливость и все время есть хочется", - отвечает Марина, немного подумав, добавляет - "И зарплату побольше"<sup>1</sup>.

В Припяти мы гостим полтора часа, бродим по заброшенным домам и парку аттракционов. Нам советуют далеко не отходить от автобуса, здесь водятся кабаны. Расплодились и чувствуют себя вполне вольготно в этом неестественном заповеднике.

Время не идет, а проносится. На осмотр кладбища мертвой техники уходит 20 минут, в заброшенных деревнях и вовсе не останавливаемся.

### Шутка №3

На самом деле нас возили в ненастоящий Чернобыль. И вообще мало кто из журналистов был в Чернобыле. Еще меньше - вернулись. А те, кто был и вернулся, по своей воле туда во второй раз не поедут.

То, что вы видели по телевизору и на фотографиях, - муляж из картона и вторсырья. Настоящий Чернобыль на 80 километров севернее. И никто по своей воле туда не полезет. Там только кордон перейдешь, и вот тебе, пожалуйста, - и магнитные аномалии, и комариная плешь, и ведьмин студень, только что сталкеры там не бродят. Не такие они дураки, сталкеры. Вся территорию бывшей АЭС полностью контролируют мутанты. В основном, вооруженные дробовиками и пулеметами кабаны-гуманоиды, но попадаются особи позабавнее, из тех, кто раньше был прописан в местном зоопарке.

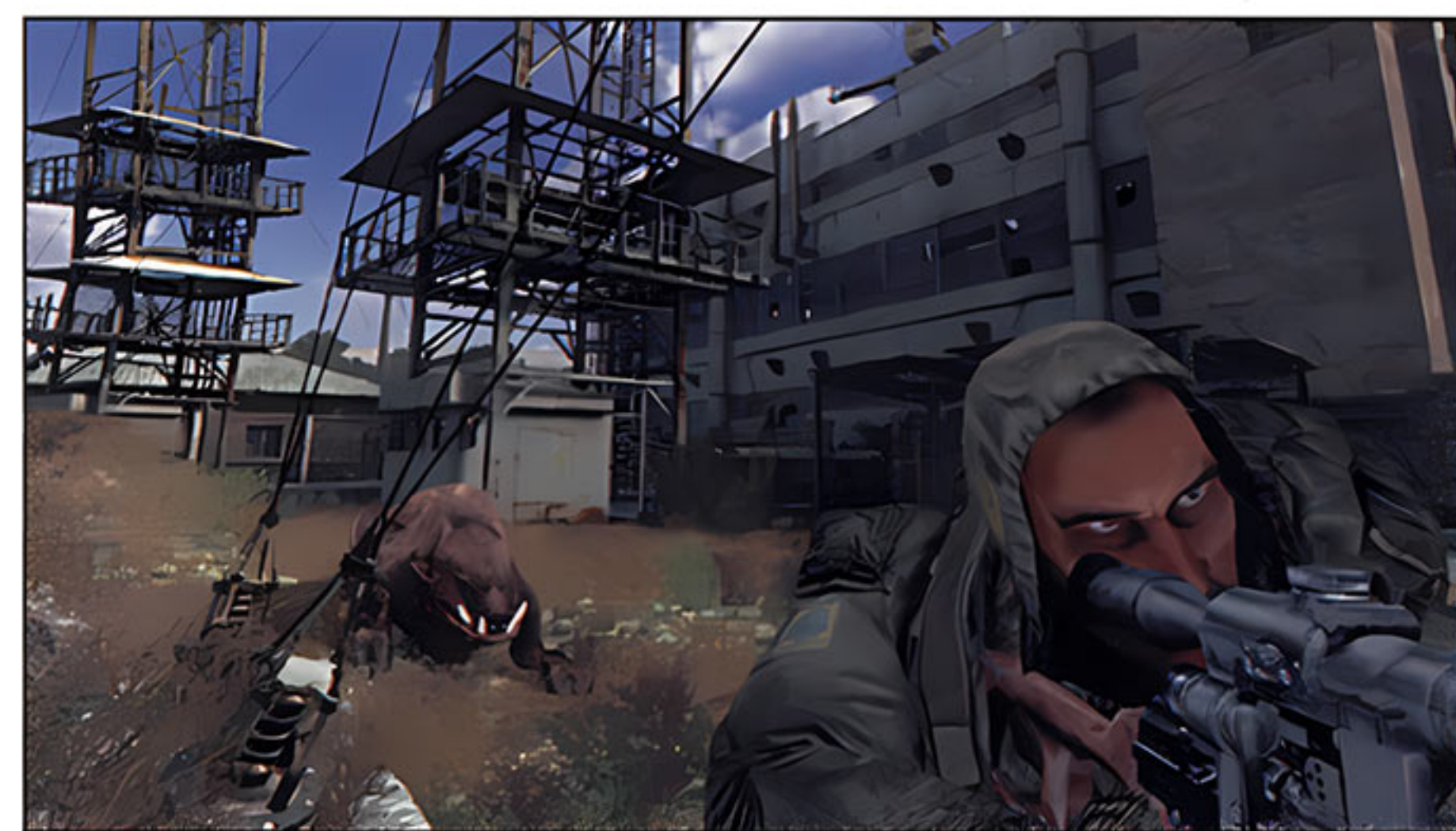
В 2001 году две крупные группировки украинских разработчиков поделили сферы влияния. GSC достались заброшенные города, природные аномалии и кровососы, зато Action Forms могут использовать в своих проектах разумных мутировавших зверей.

Надеемся, что THQ не примет командирское решение по выходу игры, и GSC успеют. Успеют сделать "Сталкера". Если судить по тому, что мы увидели, объем работы еще предстоит колоссальный. Нам показали, по большому счету, движок, физику и кусочек стандартного шутера. Ни мира, живущего по своим законам, ни человеческих отношений среди сталкеров пока не видно. Один-единственный квест, да и тот из разряда "пойди-отнеси", - разве можно по этому судить о том, какая будет игра? Сейчас есть шикарная графическая основа. Если у разработчиков хватит времени, сил и возможности сделать на этой основе все, что они задумали - нас ждет одна из лучших игр жанра. Поэтому мы искренне желаем GSC удачи.

Поезд Киев-Москва, 20.30 - там, 10.58 - здесь...

P.S. В апреле мы планируем навеститься на украинскую выставку "Игроград" и еще раз напроситься в гости к GSC. Глянем на "Казак 2", новые проекты, ну и "Сталкер" проконтролируем.

Н



<sup>1</sup> На самом деле это веселая шутка чернобыльских экскурсоводов, первые признаки лучевой болезни - металлический привкус во рту и тошнота.



# Отверженные

Павел ШУМИЛОВ

Все люди рождаются свободными и равными в своем достоинстве и правах "Всеобщая декларация прав человека". 1948 год

★ Жанр FPS ★ Издатель Groove Games ★ Разработчик Digital Extremes ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт [www.pariahgame.com](http://www.pariahgame.com)

Услышав слово "каста", средне-статистический тинэйджер, наугад выдернутый за ухо из эротического сна с вероятностью 83% начнет непроизвольно, но ритмично подергивать конечностями, помогая себе невнятным речитативом. Вспомнит ли при этом жертва эксперимента об Индии - большой вопрос. Между тем, именно на священных просторах родины слонов и чая кастовая система буйно выросла и колосится до сих пор. Вольнодумный Запад данное устремление всех построить по ранжиру не принял, в отличие от буддизма и, опять же, чая со слонем. Не вписалась строгая иерархия браминов, кшатриев, вайшья, шудры и прочих неприкасаемых в концепцию "общества равноправных вариантов". Недемократично это, и сразу после очередных выборов президента США Будде будет предоставлена возможность за все ответить! Но Аллах с ним, с Буддой - лишь бы слоны не пострадали. А так ли уж ошибались древние индусы в своих попытках упорядочить общество? Ведь, если присмотреться - именно на эти касты немедленно расслаивается несконная условностями цивилизации группа людей, вынужденная решать вопросы саморегуляции. Будь то воинская служба или отбывание срока в местах не столь отдаленных.

## На дне

Вот и в Digital Extremes задумались над этим вопросом. Думали долго, и дозрели, наконец, до анонса нового шутера от первого лица с незамысловатым названием Pariah. Пария, если кто вдруг еще не догадался, это и есть тот самый обитатель индийского иерархического подвала, предназначенный культурными канонами только к грязной работе. Подметание улиц, ассенизация, сканирование и взлом копирайтов... Негров в Индии, как известно, не было, так что пришлось выделять неприкасаемых из своих рядов. Прочим запрещено с ними не то, что за руку здороваться, даже разговаривать, иначе навеки "запомоисься" (извините, все время тянет перескочить на локализованные варианты терминов). Главным героем Pariah будет, судя по всему, как

раз подобный исторгнутый обществом персонаж. Подробности разработчики тщательно скрывают и стоически молчат - берегут эксклюзив для Е3. Но история обещана захватывающая и умопомрачительная - два года сочиняли. Народ рад и этому. Ждать плохого от людей, с нуля сделавших "нереальный" бренд таким, каков он есть на данный момент (Unreal и Unreal Tournament для PC, плюс Unreal Championship для Xbox) как-то не принято. В новом проекте Digital Extremes клянется вернуть старые добрые времена проработанного сингла с умными соперниками, интригующим и непредсказуемым сюжетом, завораживающими локациями и берущим за душу и не отпускающим до самого финала игровым процессом. Ну, как тут не поверить, как не превратиться в безвольного кролика перед гостеприимно раскрывшим пасть удавом? По крайней мере, до Electronic Entertainment Expo сего года.

## Красиво у вас тут...

Обеспечивать eye-sandy призван кардинально переработанный движок Unreal Championship. Но расстраиваться рано - на помощь младшему собрату уже отрядили свежеевыпеченную Unreal Tournament 2004. А за физическую модель отвечает модный нынче модуль Navos, в который за последние полгода вы вполне могли влюбиться. Лица персонажей (поправка на честность - лицо) словно сейчас сошли (сошло) с рекламных роликов NVIDIA. Будут разлетаться продвинутые джибзы, будут падать тени, будут и качественные текстуры, и bump-mapping, и халва на ло-

пате. Опять же, кто посмеет разбудить в яблоке познания червя сомнения, когда говорят и показывают такие люди? Общественность нетерпеливо пританцовывает в ожидании Е3, и - редкий случай - хочется поддаться стадному инстинкту и совершить пару-тройку ритуальных подпрыгиваний в унисон массам.

Н



Digital Extremes настойчиво советует обратить внимание на оружие, дескать, ух какой bump-mapping! Но агрессивные шестиглазые сиреневые цапли поневоле притягивают взор к себе

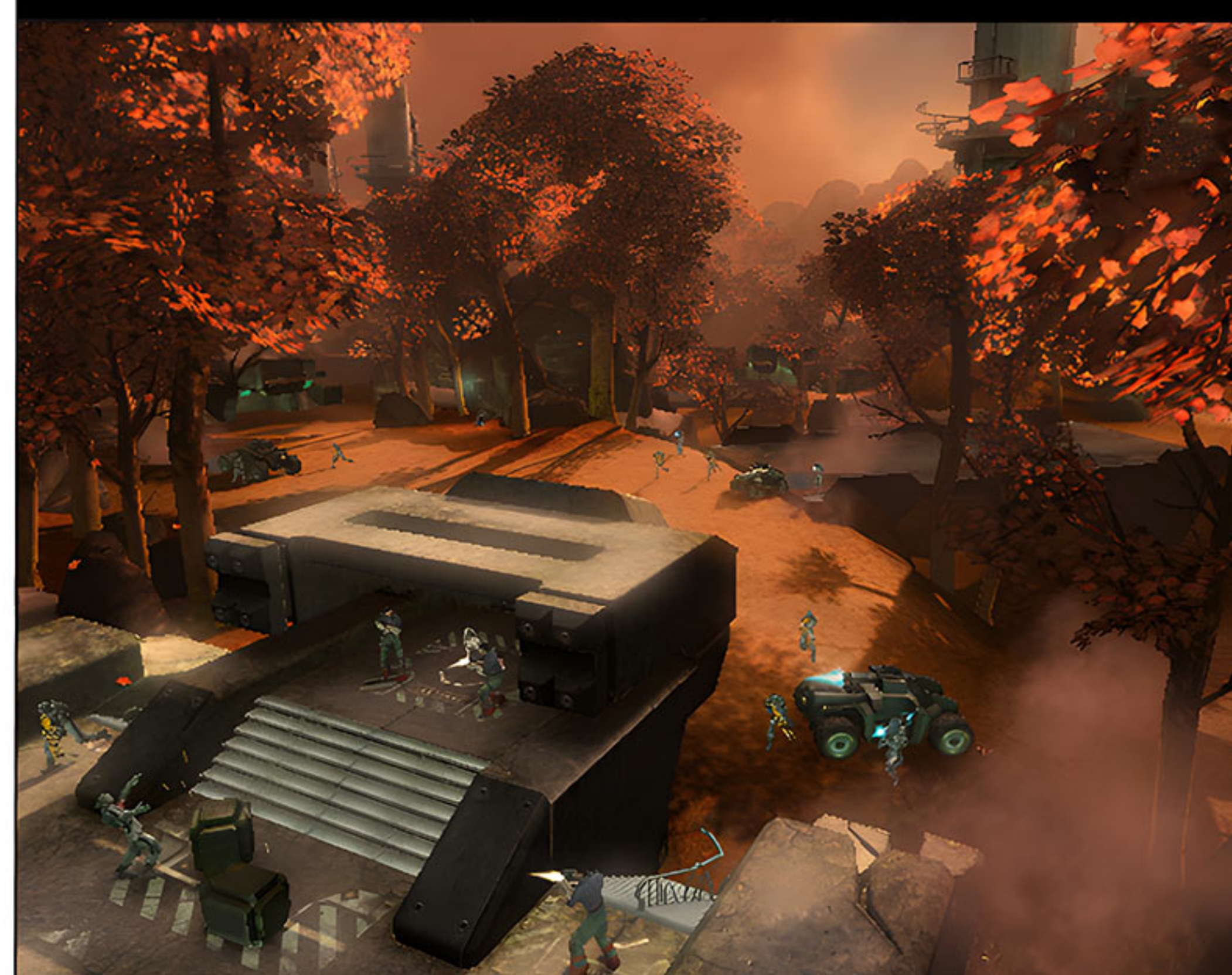


Знакомьтесь, это Карина. "Не правда ли, она прекрасна!" - вопрошают разработчики. "Ну-у, как бы вам сказать..." - вежливо отмалчиваемся и ковыряем носком ботинка землю мы...

## Уличные беспорядки с применением тяжелого вооружения и авиации



## Люблю я пышное природы увяданье...





# Вся правда о той войне

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Eidos Interactive** ★ Разработчик **Guerrilla** ★ Дата выхода **Июнь 2004** ★ Сайт **www.shellshockgame.com**

Рассказ о *ShellShock: Nam '67* можно было начать набившими оскомину фразами а-ля “надоело, достали, доколе, сколько можно, опять нас посылают в эти чертовы джунгли”... После чего на фоне перечисления длинного списка игр, затрагивающих тематику Вьетнама, последовали бы длительные рассуждения об отсутствии у современных разработчиков оригинальности и фантазии. Впрочем, к чему нам этот плач Ярославны? Начало будет кратким: перед нами очередной взгляд на ту войну, на сей раз от компании *Guerrilla*.

## Чтобы выжить

Завязка *ShellShock: Nam '67* проста: 1967 год, самый разгар войны регулярной армии США с коммунистическими силами Вьетнама. Вам отводится роль только что прибывшего на базу новобранца. Если судьба убережет вас от вражеской пули, то вместе с собратьями по оружию вы должны пройти нелегкий путь от желторотого солдата до бойца элитного спецподразделения морской пехоты.

Основное достояние игры – это густые заросли растительности и вечно мрачный тон выдаваемой на экран монитора картинки. Даже если по усло-

виям миссии светит палящее солнце, спрятавшие небо непроходимые джунгли останутся такими же хмурыми и всем своим видом будут стараться посеять в геймерской душе чувство опасности и тревоги.

## Apocalypse Now

Для пущего нагнетания страстей разработчики наплевали на политкорректность и не побоялись создать реалистичную физическую модель повреждений. После подрыва на mine от вашего боевого товарища в луже крови остается лежать лишь изуродованное туловище, а ноги отлетают в разные стороны и повисают на пальмах. Не менее ужасны замаскированные ямы с заостренными бамбуковыми палками-шипами на дне. Не мудрено, что на стартовой странице официального сайта игры стоит значок “детям до 18”.

Отдельного упоминания заслуживают столкновения лоб в лоб с чувствующими себя в таких адских условиях как рыба в воде гуками. Здесь вашему отряду на помощь должен придти слух, ибо только хруст втоптаных в землю стеблей способен выдать приближающегося противника. После чего остается стрелять на звук, так как при всем желании за столь высокой травой передвигающегося человека увидеть невозможно.

Впрочем, батальные сцены в *ShellShock: Nam '67* – это не только поиски многочисленных ловушек и пальба на ощупь в царстве непроходимых зарослей, но и сражения на открытых пространствах. Причем как в городской, так и в сельской местности. Не останутся в стороне и уже знакомые нам по комбатсиму *Vietcong* прочесывания болот, а также путешествия на карачках по узким туннелям Кути.

Судя по скриншоту, разработчики со всей тщательностью подошли к вопросу реализма экипировки бойцов



Ужасы войны крупным планом и без цензуры

## Я там не был, но мне надо верить

Разработчики создают не просто очередной милитаристический проект на тему войны во Вьетнаме, а первый в истории игровой индустрии продукт, который продемонстрирует зрителям все ужасы той войны. По крайней мере, это нам обещает управляющий директор голландской компании *Guerrilla* Хермен Халст: “Выпуская *ShellShock: Nam '67*, мы постараемся подарить игрокам настолько аутентичный военный шутер, насколько это вообще возможно. Мы проделали на сей счет множество исследований, причем не чурались самых неприглядных аспектов той войны, так что у игроков возникнет ощущение, будто они действительно попали на поле боя”.



Кто с M16 к нам во Вьетнам придет, тот будет красоваться на бамбуке

Интересно, как можно в точности восстановить события почти сорокалетней давности, безвылазно находясь в Амстердаме? Например, создатели *Vietcong* (чешские компании *Pterodon* и *Illusion Softworks*) не поленились съездить во Вьетнам и ознакомиться не только с особенностями местной флоры и фауны, но и внимательно изучить различные милитаристические аспекты той поры. Судя по выложенному на официальном сайте игры видеоролику, сотрудники *Guerrilla* полагаются лишь на художественную литературу и кинематограф. Что ж, к чему приведет подобное заочное обучение, мы узнаем уже этим летом. **Н**

Ему не повезло — нарвался на мину. Но мы отомстим за него



## Между прочим...

Во время войны паутина туннелей раскинулась от Южного Вьетнама до камбоджийской границы. Самая знаменитая система подземных лабиринтов называлась Кути и простиралась аж на 250 километров. На нескольких уровнях располагались оружейные склады, штабы, столовые, полевые госпитали и полноценные казармы.



# Герои чужого асфальта

Павел ШУМИЛОВ

Я - король дороги, я - король от Бога  
В ад или рай - сама выбирай!  
Жить, как все, мне скучно, мне и смерть игрушка  
Скорость в крови, удачу лови!  
"Ария", "Король дороги"

★ Жанр Action/Racing ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Stainless Games ★ Дата выхода II квартал 200 ★ Сайт [www.novadrome.com](http://www.novadrome.com)

Подобное часто происходит в сериале X-Files. О таких случаях регулярно пишут таблоиды. Экзальтированные личности в футболках с рахитичным сектоидом и надписью "I want to believe!" постоянно мусолят эту тему в курилках. В общем, инопланетяне существуют и систематически похищают людей. Но для чего? Ответ герой нового "экишена на колесах" от Stainless Games получит совсем скоро. Парень ехал домой на любимой машине марки "Орел" после непростого рабочего дня. Все мы знаем, почему окрашено в красный цвет его средство передвижения, и зачем отовсюду торчат шипы и лезвия. Между ним и упаковкой-другой баночного пива в холодильнике внезапно появилась летающая тарелка. Слепящий свет, потеря памяти - и снова рев моторов, но уже на другой планете. Это не Carmageddon. Это - NovaDrome.



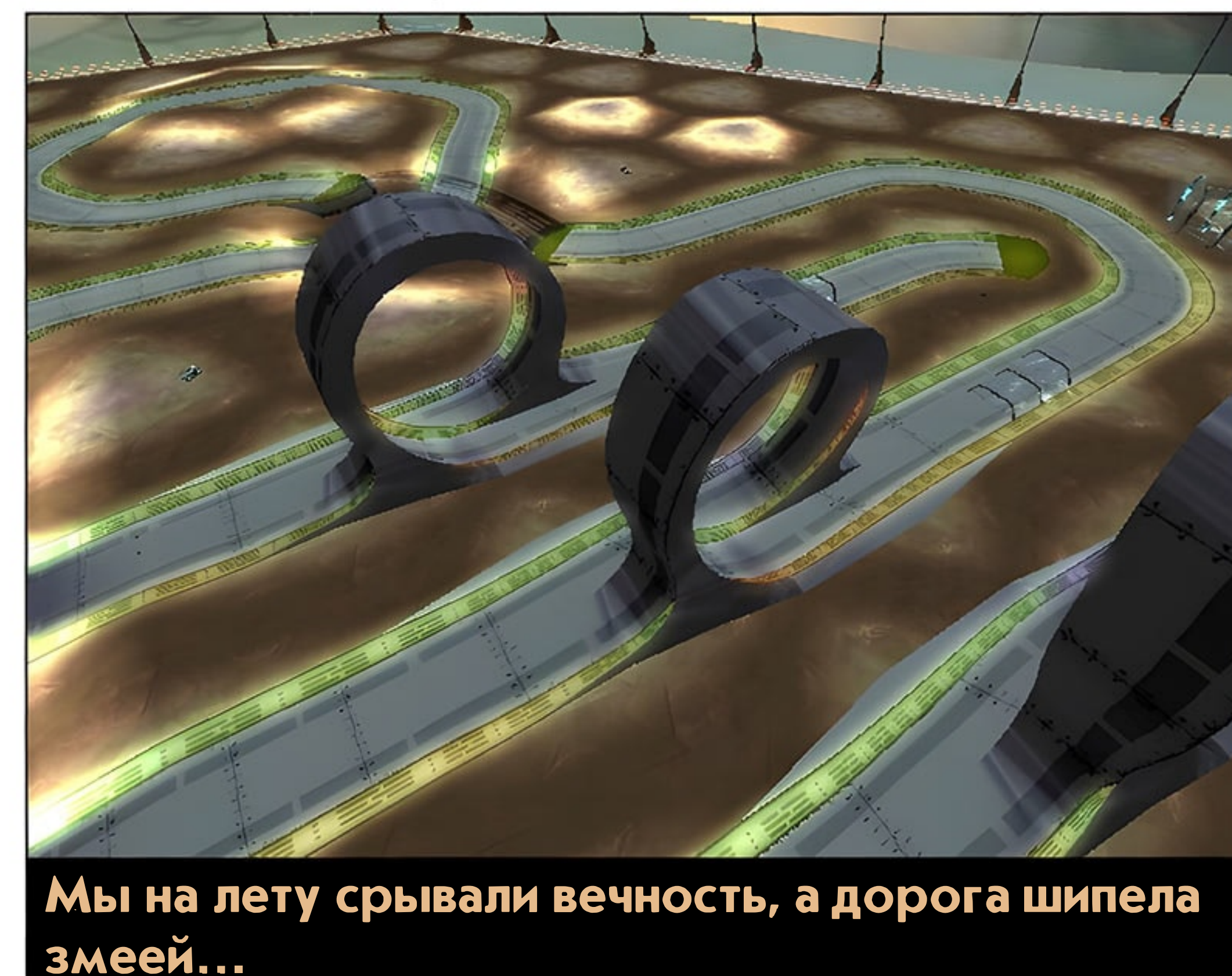
Слились воедино два призрака шоссе

**Как зверь, мотор в ночи ревет  
Пустырь, разъезд и разворот...**

Игровой процесс обещает быть весьма разнообразным. Дуэли с Боссами и пять видов массовых состязаний. Human Race - обычная гонка в стиле Carmageddon. Beacon Blast - слегка усложненный ее вариант, прохождение чекпойнта засчитывается лишь лидеру, а побеждает набравший больше зачетных очков. ManHunt - этакие "пятнашки", один игрок является "жертвой" и имеет возможность собирать по уровню спецпредметы, прочие гоняются за ним с недобрыми намерениями. Умелый таран - и охотник с жертвой меняются местами. Два последних режима, Wrecking Ball и Survivor, фокусируются, в первую очередь, на уничтожении оппонентов, но если первый - суть знакомый всем deathmatch с респауном и лимитом фрагов, то во втором проигравший выбывает из боя. Четыре зоны, пять уровней в каждой, до пяти этапов на уровень плюс дуэли - в сумме это дает свыше девяноста разнообразных схваток с компьютерными оппонентами. Желаете большей аутентичности? Смоделируйте мир Nova сами. Добро пожаловать в онлайн!

**Был миг - ты верил в знак удачи  
Ведь ты был молод и горяч  
Но твой двойник мчал навстречу тебе**

Многопользовательская составляющая игры столь важна, что создатели даже нацарапали ее на жанровом ярлычке, заставляя думать об агрессивном подобию Motor City Online. Но нет. Сражения по сети будут лишь дополнением к кампании.



Мы на лету срывали вечность, а дорога шипела змеей...



Друзей душит зависть - плевать мне на друзей!



И днем, и ночью мы будем мчаться по черной полосе

**Твой дом стал для тебя тюрьмой  
Для всех, кто в доме, ты - чужой**

Планета называется Nova. На ней процветают гладиаторские автомобильные бои. Гонки, живым из которых обычно выходит только один. Однако местному плебсу не нравится мысль о том, что сопланетники заканчивают свой век в раскуроченных горящих кучах железа. Желание публики - закон для правителей, и NovaLords нашли выход из ситуации. Третья планета Солнечной системы послужила для них отличным питомником. Регулярные рейсы к Земле за очередной порцией "свежей крови" (мяса, мозгов и прочего ливера) спасли положение, зрители могут бесноваться и поглощать местный аналог попкорна с чистой совестью, ведь в механизированных коробках находятся исключительно гуманоиды. Похищенных же мотивируют маячащей в конце туннеля свободой, дескать, лучший из лучших, пройдя все круги инопланетного ада, отправится домой, к пиву. Верить инопланетянам - глупо, но выбора нет. Поэтому герою под вашим руководством придется начать путь к победе, и надеяться лишь на недосмотр дизайнеров арен, который однажды позволит его стальному коню совершить круг почета по трибунам.

Выйти в эфир можно даже вчетвером с одной машины - из режима split-screen. В новой игре от Stainless Games не будет размазываемых по капоту и ветровому стеклу педестрианов - хоть бы и зомби с зеленой жижой в венах - и игра потеряет немалый кровотокающий шмат очарования. Но в ней останется драйв безумного автомобильного экшена, и заветная надпись "You wasted enemy!" еще не раз украсит ваш монитор. Так что Carmageddon не умерла, она просто стала политкорректнее.

Н



# Парабеллум

Павел ШУМИЛОВ

Мы будем бороться за мир так,  
что не останется камня на камне  
Народная мудрость



★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Brat Designs** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт [www.brat-designs.com/solar.html](http://www.brat-designs.com/solar.html)

Лингвистические изыски базирующихся в Соединенном Королевстве разработчиков из Brat Designs таинственным образом переключаются с восприятием еще Тургеневым великим, могучим, правдивым и свободным языком. Вот, к примеру, выпущенный ими буквально на днях Breed. Попробуйте угадать, как окрестят в клубах этот ориентированный на многопользовательские баталии FPS? Плачевна была судьба шутера Gore, павшего в неравном бою с острыми языками местных шутников, и пример его - другим наука. С самой фирмой тоже интересно. Тут уже локальное звучание не несет тревоги, кроме вечных раздумий на тему "в чем сила". Зато по-английски "brat" - страшно вымолвить - "отродье". Хорошо хоть, что новый их проект называется вполне интернационально и без подвохов.

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Обратим внимание на слоган игры "If U want peace, prepare for war". Но сленг не обманет пыливый взор истинных лингвистов. Крылатая фраза имеет корни не в неказистом английском, а в благородной латыни, что из моды вышла ныне. В оригинале "хочешь мира - готовься к войне" звучит как "si vis pacem, para bellum" (кстати, название пистолета тоже отсюда).

## Три составные части

Информации по SOLAR пока кот наплакал. Да и кот, похоже, был одноглазый. Тем не менее, жанр проекта вырисовывается. Определенно, нас ждет футуристический Battlefield 1942. Можно сравнить и с серией Tribes, но BF, во-первых, свежее и лучше пахнет, а во-вторых, тоже немало внимания уделяет использованию всяческой техники. "Братя" обкатали технологию на Breed и резко менять курс не собираются. Цель - многопользовательские баталии, а режим для од-

ного игрока - та же бойня, только с ботами. Играть в войнушку будем на трех небесных телах. Давно ставшая полем битвы Земля превращена стараниями участников конфликта в выжженную пустошь, усеянную укрепками. Спутник ее Луна - место пустынное и заброшенное, этакая свалка. Марс же - планета шахтерская, и бои там идут в основном под землей.

## На троих

Действующих сторон на арене тоже три. Основные сражения развернутся между аббревиатурами ECD (Eastern Collective Democracy) и UWA (United Western Alliance). Различаются они, разумеется, не только названиями и цветом костюмов - кардинально разнятся наборы ручного и тяжелого оружия, а также средств передвижения по земле, небесам и морю. Доступны для игроков с человеческими лицами только эти две фракции, третья же сила будет под руководством центрального процессора делать гадости и тем, и другим. Техногенные андеды, порождения киберпанковской некромантии, раса Necro - плод греховной связи матери-природы с последствиями применения химического, бактериологического и ядерного оружия.

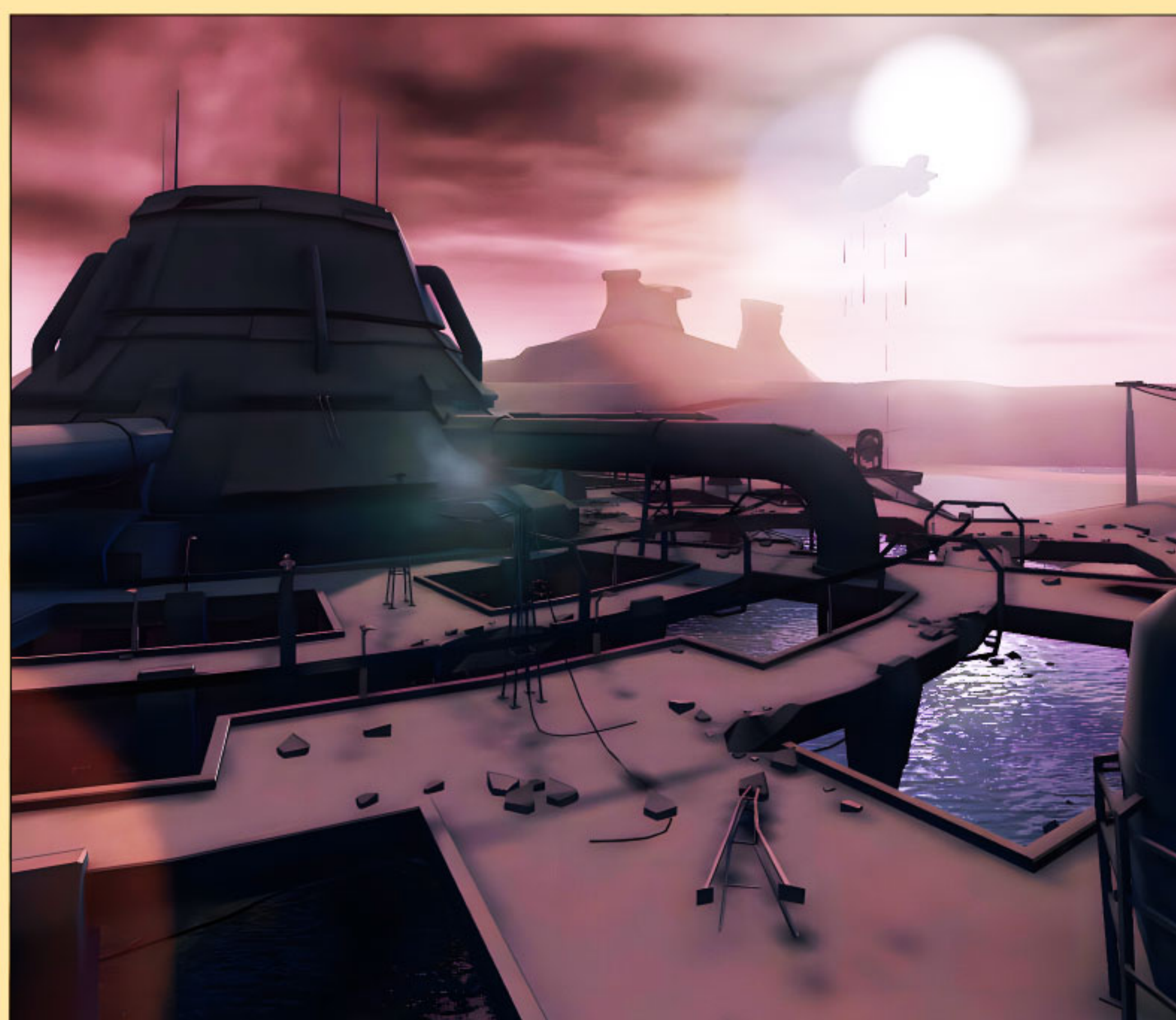
рекидываться бациллами моровой язвы, а на закуску призывают на головы супостатов ядерный удар с орбитальной платформы - это не эпический размах, это дурдом. С другой стороны, зачем делать все объекты на карте разрушаемыми до основания, если не дать в руки игрокам что-либо, мощнее гранат.

## Восход Меркурия

Разрушения, погода, освещение... SOLAR станет первым проектом, который явит миру мощь движка Mercury II. В рассказы об огромных пространствах и активном кооперативном использовании техники после этого верить легко. Список запланированных для реализа-



Двухвинтовой вертолет неплох - жаль только, что текстур на склад не завезли



На Луне нет атмосферы, на Марсе - воды, так что перед нами мрачный земной пейзаж



Это кто там ходит рядом, смотрит в спину красным взглядом?

## Оружие массового поражения

Но даже полный коллапс и фоллаут не могут остановить насилие в Солнечной системе. Это не Ирак, в котором коварный Садам запрятал ОМП так, что эксперты днем с огнем найти не могут. Здесь в выборе средств не стесняются.

Даже непонятно, к чему такая масштабность, если на карте помещается максимум 32 бойца. Когда два отделения начинают пе-

ции режимов тоже впечатляет. Открытым остается, пожалуй, лишь вопрос о работоспособности и требовательности сетевого кода. У программистов из Brat Designs есть стиль. Дорогого стоит и неоднократное попадание в реестр артельных ожиданий в номинации "Новаторам". Так что сдержанный оптимизм по отношению к SOLAR будет правильной эмоцией. Готовься к войне, читатель, а они дадут тебе парабеллум.

Н



# Столько базов вы еще не видели

258037

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Empire Interactive** ★ Разработчик **Strangelite** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.strangelite.com**

*Зачем нужна еще игра по мотивам Starship Troopers (третья по счету)? Затем, дорогие, что недавно свет увидел мультсериал (целиком компьютерный), дети и другие разновидности человеческих существ тоже любят сериалы и готовы покупать буквально все, что носит название любимого мультика.*

## Зачем убивают жуков?

Разработчики игры справедливо отмечают, что главное достоинство Starship Troopers - невероятное количество жуков, истребляемых нашими сопланетниками. Они хотели бы сохранить в своем творении дух настоящего американского sci-fi, поэтому мерзких хитиновых тварей в игре будет много, очень много. Полчища. Стада. Говорят, нигде больше такого не было и будет еще не скоро. Мы же мило улыбнемся товарищу Сэму Серьезному, активно делающему нам какие-то знаки с линии горизонта, и продолжим.

Сюжет пока что держат в тайне, обещая удивить нас оным чуть позже. Говорят - сюрприз. Верится с трудом, учитывая практически полное отсутствие оно и в книге, и в фильме. Достоверная симуляция военных действий на поверхности отдельно взятой, занесенной песком планеты будет иметь место. А значит, и все связанные с этим несуразности военной жизни тоже будут присутствовать, в совокупности образуя стандартный для любой военной игры сюжет.

Несмотря на то, что ST формально является обычным FPS, большой упор будет сделан на действия в составе команды. Проще говоря, нам дадут почувствовать себя на настоящей, хоть и космической войне, на которой не место героям-одиночкам. Отсюда, по всей видимости, будет проистекать и ограничение по количеству и качеству оружия: никаких суперпушек в руки не дадут - будем стрелять, как все, из обычных стволов.

Врагов - много. Опять же, как в количественном, так и в качественном плане. Популять можно будет буквально в каждую тварь, засветившуюся в книге, в фильме или в недавней мультяшной серии. У каждой инсектоидной особи - своя линия поведения, IQ и степень опасности. Впрочем, убить (с легкостью) может каждая из них...

## Блеск чешуи

Познакомившись с графой "дата выхода", резонно спросить про техническую составляющую проекта. Как-никак, к тому времени (мы все на это надеемся, правда?) уже выйдут DOOM 3 и Half-Life 2, а на их фоне выглядеть достойно не просто. Посмотрим на скриншоты, поскольку молчаливые разработчики не оставили нам другой альтернативы...

Жуки выглядят достаточно скользкими, гадкими и хитиновыми, чтобы вызвать чувство омерзения у среднестатистической домохозяйки из Джерси - именно это от них и требуется.

Пустыня же на скриншотах именно такая, какой надлежит быть любой уважающей себя пустыне: тоскливо и довольно-таки песочно. Единственный недостаток - чересчур угловатые холмики. Видимо, все вычислительные мощности решено было пустить на отрисовку обещанных несметных полчищ жуков. Домохозяйки из Джерси, трепещите!

Мы же заметим, что для шутера от первого лица у Starship Troopers

тельным домохозяйкам придется запастись бумажными пакетиками...

## Ура!

Не подумайте, что мы издеваемся над игрой. Идея Starship Troopers, как книги, так фильмов и игр, проста, как три копейки. И тем выигрышна.

Крошить толпы неприятных жуков можно с удовольствием. Мы поймем это в очередной раз уже скоро, меньше чем через год.

Н



Посмотрите, какое милое лицо. Кстати, где у него лицо?



Обратите внимание на модный покрой костюмов - в ходу прямые углы и жестяные ведра



Два малолетних мерзавца загнали в угол беззащитную тварь и безжалостно над ней глумятся



Владимир РЫЖКОВ

# Возвращение Лысого

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Eidos Interactive** ★ Разработчик **IO Interactive** ★ Дата выхода **Весна 2004**  
★ Сайт [www.hitmancontracts.com](http://www.hitmancontracts.com)

*Hitman* - одна из двух суперпопулярных марок от Eidos. Признаюсь, помня печальную судьбу зачахшей серии *Tomb Raider*, супермарки номер один, к пресс-релизу о том, что третья часть *Hitman*'а готовится к выходу, я отнесся скептически. Не вдохновила меня и дежурная фраза CEO Eidos Майка МакГарви о том, что "Hitman утвердился как один из величайших в индустрии объектов интеллектуальной собственности". Прекрасно, что в Eidos это осознают, подумал я, но серию TR такой же статус в свое время не спас. Тем более что *Hitman: Silent Assassin*, по общему мнению, была слабее своей предшественницы, *Hitman: Codename 47*. Несмотря на все усовершенствования, уникальная атмосфера игры начинала разваливаться, и это наводило на мысли о том, что первая часть получилась гениальной случайно, что разработчики сами не знают, откуда берется особый *Hitman* овский геймплей, в чем притягательность образа лысого киллера в сшитом по фигуре костюме. Так вот, не могу сказать, что, готовя превью на *Hitman: Contracts*, я избавился от всех своих сомнений, но констатировать, что надежда есть, я могу. Да, у игры есть шансы получить потрясающей.

## Судьба получеловека

Пока обнародованных материалов по *Hitman: Contracts* совсем немного, но уже известные факты - факты говорящие. Первый интересный момент - сценарий новой игры. Если в предыдущих частях парень по имени 47, обладатель помеченного пиджонским штрих-кодом затылка, был просто-напросто открытым ящиком Пандоры в человеческом облике, клоном-убийцей, по трупам проложившим себе путь на свободу и там тоже занявшимся единственным известным ему делом - уничтожением людей; если раньше единственным назначением образа героя было позволить нам почувствовать себя в шкуре человека, для которого не существует заповеди "не убий", и развлечься, соревнуясь в хладнокровности и расчетливости игровых убийств, то теперь ситуация изменилась. Большая часть действия *Hitman: Contracts* развернется в воспоминаниях Сорок Седьмого, и, если верить разработчикам, "отыгрывать" мы будем уже совершенные им убийства. Суть этой задумки в том, что 47-й, являясь натасканным на убийство клоном, остается все-таки клоном человека, и его человеческие чувства пытаются сказать ему, что многочисленные совершенные им убийства - дело далеко не доброе. Проходя игру, мы станем свидетелями поединка неуловимого киллера с единственным противником, от которого ему не скрыться - с его собственными воспоминаниями. Сорок Седьмой, бездушная машина убийства, теперь превратится в драматического героя!

## Больше

По словам Джейкоба Андерсена, гейм-директора *Hitman: Contracts*, интересные изменения произойдут с геймплеем: создатели игры постарались развить успешно "выстрелившую" в предыдущих "Хитменах" концепцию "открытого геймплея", когда нас не ведут по заранее огороженному сценарному коридору, а просто, снабдив игровыми целями, выпускают на огромный уровень и предоставляют полную свободу действия, выбора средств достижения целей и последовательности их достижения. Тонкостей Андерсен озвучивать в прессе по-

ка не стал, назвал только самые очевидные пути развития этого самого "открытого геймплея" - уровни станут больше, задач на каждом из них тоже прибавится, как и предусмотренных уровнем путей их выполнения. Думаю, вас не удивит и то, что арсенал также вырос - появились новые, большие и маленькие, огнестрельные, колющие, режущие и взрывающиеся способы отнимать жизнь.

Другой добрый знак - то, что в формировании геймплея разработчики решили сделать шаг назад: милитаристские во втором *Hitman*'е тоже пока-



Люблю, люблю я прогуляться по улицам ночного города...







Воровство стратегических запасов сала приобрело катастрофические размеры



Я же просил, не шуметь на лестничной клетке



Я все еще, все еще знаю, что вы сделали прошлым летом



Идет снег, на заднем плане - постовые вышки, а в руках - "Калашников"... Наверное, Хитмен сейчас в Новой Зеландии

зались им скучноватыми, и в Hitman: Contracts все уровни будут выполнены в "гражданском" антураже, в духе первой части игры. То есть в геймплей снова вплетется будоражающий момент, когда "цель" нужно "поразить" в переполненном невинными людьми здании, а если что-то сорвется - ураганным огнем прокладывать себе дорогу через паникующую толпу.

### Хорошеть

Движок Hitman: Contracts достался ей по наследству от Hitman: Silent Assassin, но с тех пор он применялся также, к примеру, при создании игруш-

ки Freedom Fighters. Движок с тех пор оптимизировали, так что теперь он "тянет" большее количество полигонов на моделях, прибавилась охапка новых эффектов, как действительно делающих картинку живее, так и пижонских, вроде realtime mirrors. Стала ли реалистичней физическая модель? Да, стала.

Предыдущие части игры прославились также тем, что в создании саундтрека к ним участвовали симфонический оркестр Будапештского Радио и Джеспер Кид, автор лучших треков для великолепных Messiah и MDK II. Ни о чем симфоническом или Будапештском пока объявлено не было (хотя действие

На самом деле Хитмен очень вкусно готовит, жаль подтвердить это никто не может



игры разворачивается в Европе), а вот сотрудничество с Кидом Eidos продолжает основные треки Hitman: Contracts будут принадлежать его перу.

### Итак

Итак, разработчики взялись за более серьезные задачи и осознают это. Игра не только вырастет технически, чтобы соответствовать требованиям времени, но и изменится качественно, выводя фирменный "хитменовский" геймплей на новый уровень. Что-ж, уж у Eidos достаточно денег, а в IO Interactive - талантов, чтобы выполнить эти задачи.

Н



# Alien Blast: The Encounter

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Strategy First** ★ Разработчик **Made By KIDDIES** ★ Рекомендуется **Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)**  
★ Сайт **www.madebykiddies.com**

РЕЙТИНГ 6.1

2060. Одиноким хуторок, потерявшийся в

бескрайнем океане песка, форпост всего прогрессивного человечества в далеком и чуждом мире. Крошечная точка на геополитической карте галактики, но так уж случилось, что

обитатели этого заброшенного приюта овладели секретом изготовления супер-мега-самогона из подручных материалов, с которыми, естественно, в пустыне всегда напряженка. Употребление получаемого в недрах сего заведения зелья было единственным развлечением в заунывной жизни аборигенов.

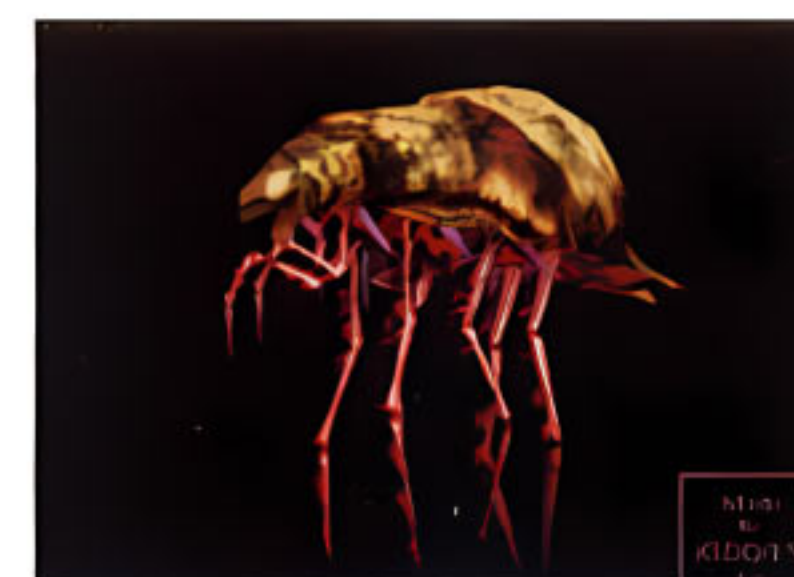
Неспешно текла река времени, пока одно светлое утро не положило конец тихому и мирному существованию самогонщиков. Давно уже ироды инопланетные, алкоголики галактического масштаба заду-

мывали выведать секрет чудо-первача. И однажды мириады ползающих, бегающих, прыгающих, летающих тварей, страдающих запущенной формой сущняка, обрушились в неистовом штурме на, казалось бы, обреченный хуторок. И была бы судьба его плачевна, если бы заранее не расщедрилось местное народонаселение на установку полифункциональной за-

щитной чудо-башенки. И можно было на эту башню навесить аж семь стволов смертоносных да броню установить непробиваемую. И понеслась в тот день забава недетская, вылившаяся впоследствии в полный геноцид агрессоров чужеродных...

Все вышесказанное не имеет никакого отношения к сюжету игры Alien Blast: The

Encounter, который, несмотря на свою банальность (еще одна вариация на тему вторжения злых и нехороших), вполне мог быть облечен в даже такой абсурдно-алкогольный антураж, и игра от этого нисколько не теряет. Кстати, смысл данного творения прост, как две копейки, - главный герой мужественно управляет уже упомянутой башенкой, уничтожая всю эту движущуюся мерзость. Впоследствии поле битвы будет меняться, но суть захватывающей забавы остается неизменной. - А.В.



Хороший пришелец - мертвый пришелец!



Стоунхедж! А что он тут делает?



## Exit

★ Жанр **Scroll-shooter** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Secret Sign** ★ Рекомендуется **Pentium II 500, 128Mb RAM, 3D-уск. (32Mb)**  
★ Сайт **отсутствует**

РЕЙТИНГ 5.8

Сегодня, во времена всеобщей погони за максимальным количеством полигонов и FPS при минимальном объеме памяти и тактовой частоте процессора, появление на горизонте scroll-shooter'a воспринимается как декадентство. Однако мы говорим решительное "Нет!" подобным настроениям. Мы называем это relax'ом, столь необходимым в тяжелых условиях современности. А потому и Exit восприняли довольно благодушно, несмотря на упадническое название.

Давненько не приходилось так бездумно и вместе с тем весело прово-

дить время. Что может быть проще: сквозь бескрайние просторы Вселенной летит корабль, отстреливая движущихся навстречу противников и различный космический мусор. Время от времени на пути попадают различные бонусы, подобрав которые, вы улучшаете боевые характеристики пепелаца или восстанавливаете поврежденные энергетические щиты. В конце каждого этапа длительного пути придется схватиться с боссом (таким же кораблем, как и ваш), после чего можно смело лететь по следующему уровню.

Что может быть проще? И в то же время что может быть более захватывающе? Это, конечно, не Xenon 2 и не Raptor, но если есть несколько свободных минут в обеденный перерыв, то Exit - подходящая сиеста для мозгов. - Д.С.





# Приключения Мюнхаузена, Часть 1

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **MediaHouse**  
 ★ Разработчик **Soft Industry Company**  
 ★ Рекомендуются **Pentium III 900, 128Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**  
 ★ Сайт [www.mediahouse.ru/products/baron/](http://www.mediahouse.ru/products/baron/)



И птичку не жалко!!!

К компьютерным играм нужно привыкать с малых лет. Именно поэтому с завидной регулярностью появляются на рынке незатейливые игрушки, предназначенные для детей дошкольного возраста. Понятное дело, таким маститым зубрам, каковыми являемся мы с вами, подобная продукция не совсем интересна, однако ж и над ней корпят команды разработчиков, талант которых ничуть не меньше, чем у "старших братьев". Ведь увлечь ребенка подчас куда сложнее, нежели его родителя.

"Приключения Мюнхаузена" - обыкновенный аркадный шутер, созданный с учетом особенностей неустаканившейся детской психики. Здесь нет фонтанирующей кровищи, оторванных конечностей, истошных воплей недавних мишеней - все тихо и благопристойно. Бродим "по равнинам и по взгорьям", палим по неспешно взлетающим уткам, получая их в результате на тарелке и с хрустящей корочкой, потом идем на следующую карту, проявляем чудеса смекалки, чтобы добраться до выхода, и снова охотимся. А потом опять работаем мозгами. Награда за мытарства - лицензия на отстрел Белого Медведя. Ребятишкам должно понравиться.

Выполнено все это в 3D, правда, не лучшего качества. Озвучено довольно стильно, по-мультяшному, сам барон по ходу действия изъясняется преимущественно стихами, а с элементарным управлением действительно разберется даже ребенок. Единственный недостаток игры лишь в том, что фамилия героя все же пишется с буквой "г" в середине, а это ускользнуло от пытливого взора авторов. - Д.С.

РЕЙТИНГ 4.0

My name is Baggins. Frodo Baggins



# Морские волки: Охота за сокровищами

★ Жанр **Аркада с элементами RPG** ★ Издатель **New Media Generation**  
 ★ Разработчик **Anvil Entertainment, Ghost Software**  
 ★ Рекомендуются **Pentium III 500, 128 Mb RAM**  
 ★ Сайт [www.seawolves.ru](http://www.seawolves.ru)

РЕЙТИНГ 7.0

"Идти в матросы и капитаны имеем полные права. Три четверти планеты моря и океаны, а остальное острова", - совершенно справедливо утверждалось в шлягере шестидесятых годов. Разработчики "Морских волков" решили усугубить ситуацию, в их игре на долю островов приходится не четверть планеты, а какие-то жалкие доли процента, все остальное отдано бескрайним морским просторам. И это хорошо.

Морские просторы бороздит корабль игрока (забавный гибрид парусника эпохи Великих географических открытий и парохода позапрошлого века, парусный тримаран с гребными колесами или почти современный пароход со вспомогательным парусом). А со всех сторон его осаждают толпы столь же забавных (но очень зубастых) врагов. Это еще лучше.



Враги бывают надводные (от примитивных плотов до весьма продвинутых фрегатов и корветов), воздушные (симпатичные такие гидропланы, у которых вместо крыльев некое подобие воздушного змея) и подводные (жуткие монстры, которых мы будем считать подводными лодками). Это уже просто замечательно.

Имеется и сюжет: морские просторы и остатки суши захвачены жестокими пиратами, главаря которых вам нужно найти и уничтожить. Следуя сюжету, вам предстоит пройти двадцать с чем-то уровней, разбитых на три эпизода. Каждый эпизод проходит в своей климатической зоне, со своими ландшафтами, флорой и фауной. Превосходные степени у меня кончились, так что повторюсь - и это хорошо.

По мере продвижения по сюжетной линии ваш корабль получает новое оружие (сначала у него есть только пушки, потом появляется зенитка, за ней мины, ну а потом и огнемет). Кроме того, за уничтожение врагов вы получаете экспу, набираете очки, которые потом тратите на апгрейд корабля (повышать можно скорость, броню и мощность орудий). Это еще лучше.

Управление вполне удобно: на правую руку заведено перемещение корабля, на левую же - стрельба из всех видов оружия. Это уже... Впрочем, хватит нагромождать эпитеты, подведем итоги.

Игра веселая, в меру сложная, достаточно красивая. Хитом она явно не станет, но потратить на нее время и деньги вполне стоит. - В.В.





# Torrente El Juego

★ Жанр **FPS/TPS** ★ Издатель **1C, Amiguetes Entertainment**  
 ★ Разработчик **Virtual Toys** ★ Русское название **Торренте ла бомба**  
 ★ Рекомендуются **Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**  
 ★ Сайт **games.1c.ru/torrente/**

РЕЙТИНГ 4.8

Рассматриваемая игра - аркадный шутер с возможностью выбора режима игры, как от третьего, так и от первого лица, - создана по мотивам популярного в Испании фильма Torrente: El Brazo Tonto de la Ley. Главный герой, бывший полицейский Торренте (или, как он сам себя называет, "могучий, вонючий и волосатый Торренте") уволен из рядов испанских стражей порядка за, мягко выражаясь, некомпетентность. Но могучий и вонючий мацо не отчаивается, он открывает собственное детективное агентство, и уж теперь, в процессе выполнения более чем дюжины миссий, он покажет всем гангстерам, где омары зимуют (кстати, первая миссия в игре - обезвредить заложенные террористами в центре Мадрида взрывные устройства - актуальна как никогда).

Игра у испанских разработчиков получилась средненькой даже по меркам 2001 года, когда она и была выпущена. Большое количество шуток и приколов может занять игрока на некоторое время. Вопрос только в одном: как быстро устанешь от этой веселости, ибо надолго увлечь сага о лысом детективе не может. - А.В.

Хорошего Торренте много не бывает



# Anarchy

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Медиа-Сервис-2000**  
 ★ Разработчик **Phoenix Games** ★ Русское название **Анархия**  
 ★ Рекомендуются **Pentium 450 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)**  
 ★ Сайт **www.media2000.ru**

РЕЙТИНГ 0.2

"Игрушка от "Phoenix Games Ltd" под названием "Анархия" представляет собой классический шутер от первого лица, вполне способный представлять определенный интерес для любителей пострелять во все, что движется", - этой короткой фразы из пресс-релиза русской версии игры вполне достаточно, чтобы описать все ее особенности. Следует лишь отметить, что, судя по данным того же релиза, создавая свой классический шутер, горе-творцы отталкивались от самого классического шутера всех времен и народов - DOOM'a. Получившемуся же в результате апофеозу ночных кошмаров геймеров по всем параметрам (в том числе и графическим) так же далеко до DOOM'a, как Абрамовичу до Чукотки.

Но все-таки "Анархия" - это по-своему шедевр. Вряд ли вы еще где-нибудь увидите игру, столь успешно, если не сказать "идеально", сочетающую такие факторы, как криворукую бездарность разработчиков, жадность издателей и полное отсутствие совести у тех и у других. Вот поэтому "Анархия" - очень достойный претендент на место главного экспоната в кунсткамере отстойных игр. - А.В.

No pasaran!



# Алхимик (Alchemist Wizard)

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Полет Навигатора** ★ Разработчик **Dekovir Entertainment** ★ Рекомендуются **Pentium II 300MHz, 32Mb RAM**  
 ★ Сайт **www.dekovir.com/AlchemistWizard/index.html**

Алхимик - платформенная аркада, где вы управляете маленьким шустрым волшебником. В процессе игры нужно собирать магические значки и

ловить некоторых представителей насекомых и земноводных.

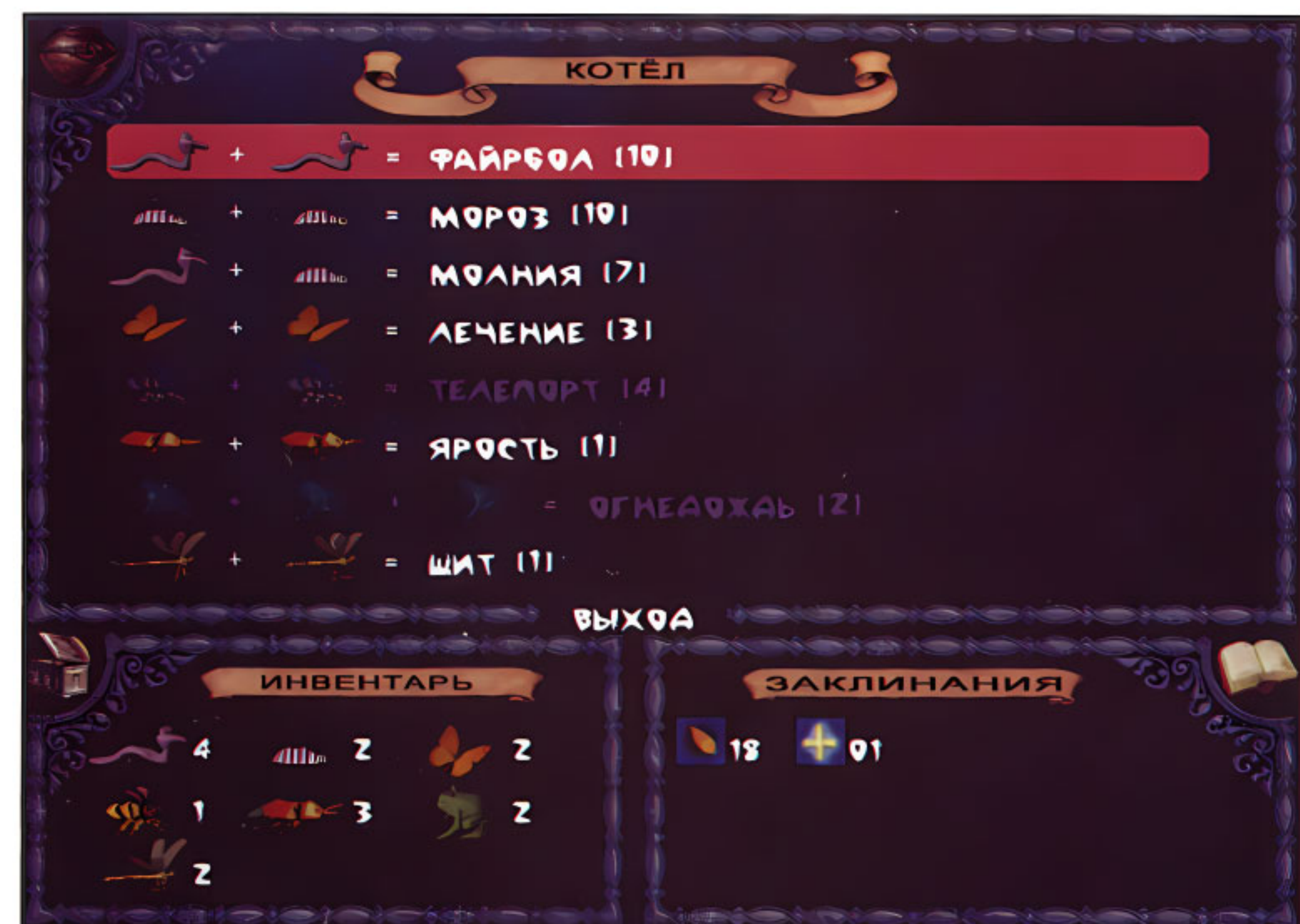
Игра называется так, благодаря способности главного героя смешивать пойманную живность в котле, готовя различные заклинания (к примеру: файерболы, лечение, щит и т.д.) для борьбы с зомби и прочей нечистью, обитающей на уровнях. Когда Алхимик собирает определенное количество значков - рун, открывается портал к боссу. Мочим боссов и варим зелья под достаточно приятную музыку: мелодий немного, но к игре они отлично подходят.

Игровой процесс нельзя назвать интересным или всепоглощающим,



тем не менее, "Алхимик" пригодится, если вам срочно нужно будет убить время. - А.Щ.

РЕЙТИНГ 4.3





# Shanghai Dragon

★ Жанр **Интерактивный тир** ★ Издатель **Медиа-Сервис-2000, Epie Entertainment** ★ Разработчик **Epie Entertainment** ★ Русское название **Шанхайский Дракон**  
★ Рекомендуется **Pentium 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **shanhay\_dr.media2000.ru**



**За этим бруствером скрывается почти взвод японских солдат. Как им это удастся? Переняли опыт у шпрот?**

Нет, не перевелись в этом лучшем из миров герои, способные, подобно богам древности, в одиночку справляться с армиями неприятеля и спасать нашу планету от очередного конца света. В этом оптимистичном утверждении пытаются убедить нас разработчики из компании Epie Entertainment и для этого отсылают игрока в не столь далекое прошлое, в 1937 год. Шанхай. Главный герой - боец элитного подразделения китайской армии (а с виду - просто бандит) - со знаковым для русских иг-



**Шанхайский Дракон собственной персоной**

роков именем Джеки Хуа противостоят ордам японских оккупантов, штурмующих его родной город. В помощь смельчаку выдан маузер 1896 с бесконечным запасом патронов, а также возможность подбирать все, что останется от японской армии. А остается от нее немало: и автомат Томпсона, и гранаты, и базука, и даже пулемет "Максим" - одним словом, широкое поле для экспериментов

Сама игра представляет собой интерактивный тир, жанр, претерпевающий перманентное состояние упадка со времен Crime Patrol и ей подобных. Смотрится же новичок приемлемо. Компьютерный Шанхай пусть не



**С мечом супротив винтовки? Вот пойми логику этих фанатиков!**

очень красив, зато атмосферен. Японские солдаты хотя и напоминают тряпичных кукол, зато их так много, что на такие мелочи, как анимация, просто не обращаешь внимания.

Конечно, нельзя рассматривать Shanghai Dragon как серьезный, долгоиграющий проект, но для того, чтобы убить полчаса времени вечером, вернувшись с работы, игра подойдет. - А.В.

РЕЙТИНГ 4.5

## FBI Hostage Rescue

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Activision Value** ★ Разработчик **Idol FX** ★ Рекомендуется **Pentium III 450 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)**  
★ Сайт **www.activisionvalue.com/titles/FBI/**

РЕЙТИНГ 4.0

FBI Hostage Rescue. За этим громким названием скрывается игра по мотивам симуляторов трудовых будней бойцов спецподразделений. Почему "по мотивам"? Да потому что, кроме пафосного названия да привычных героев (террористы, заложники и их последняя надежда - храбрый ФБР-овец, он же по совместительству главный герой), ничто другое не напоминает реальную жизнь. А если к этому еще и присовокупить нищету исполнения, то любая оценка сего творения, кроме как отстой и полный отстой, будет явно завышенной.

Не верится? А как иначе оценивать такие нелепости, как то, что главная цель террористов - не реализация их черных замыслов, а постоянные попытки не дать главному герою уложиться во временной норматив, для этого хороши все средств-

ва, вплоть до игры в прятки в зачищаемом помещении. А заложники? Здесь частенько заложников вообще никто не охраняет. По идее, они должны были бы при первой возможности сделать ноги. Так нет, местные жертвы международного зла не такие, они у нас дисциплинированные, просто смиренно стоят и ждут, пока к ним подойдет грозный блюститель порядка и зычным голосом рявкнет: "Follow me!" И только тогда, семеня ножками, запутываясь в трех соснах местных локаций, застревающая в деталях интерьера, эти рахиты изволят следовать на свободу. Но, несмотря на встречающиеся трудности, по большей части надуманного характера, одержать очередную победу в схватке со злом довольно легко. Вот только кому нужна такая победа? - А.В.

**Пока убивал первого террориста, его компаньон в зеленой куртке предусмотрительно отвернулся**



**А вот этого кхм... заложника бандиты спрятали в запертой комнате. Зачем? А чтобы интересней было!**





# Bad Boys 2

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Empire Interactive** ★ Разработчик **Blitz Games** ★ Рекомендуется **Pentium III 1.2 GHz, 128 Mb, GeForce4 Ti 4200**  
★ Сайт [www.empireinteractive.co.uk](http://www.empireinteractive.co.uk)



**Квадратное плечо - что может быть мужественнее?**

Угадайте, что получится, если сделать малобюджетную игру по неинтересному фильму про двух полицейских-афроамериканцев (сегодня я крайне политкорректен), которые весь фильм мочат тупые острооты про задницу? Уж поверьте, если даже мне не смешна шутка про задницу, то смешной она вообще быть не может. А получится то самое. С шутками про задницу.

Игры такого рода появляются довольно часто: ровно тогда, когда какой-нибудь матерый киноиздатель решает срубить еще немножко бабок на раскрученной среди подростков торговой марке. Из похожих проектов можно назвать Die Hard Trilogy. Впрочем, только идеологически и стилистически - для своего времени она была очень даже занятной и получила заслуженно хорошие оценки.

BB2 демонстрирует нам накачанную спину одного из двух заслуженных

копов, и предлагает по ходу полутора десятков уровней выполнять абсолютно одинаковые задания с не переменным боссом в конце. Эта концепция крайне выигрышна, когда мы имеем дело со стопроцентной аркадой, когда же речь идет о игре по мотивам фильма, где вроде бы должно присутствовать разнообразие, то становится страшно.

Кроме того, игра полна роликов в мутном тред, сделанных на движке игры. Это вместо фрагментов фильма, которые хоть как-то могли скрасить унылый игровой процесс...

Исполнение, как стилистическое, так и техническое, можно охарактеризовать словом "шаблонно". Раньше в советских магазинах продавали такие замечательные трафареты для выполнения надписей - по ним буквы получались ровными, аккуратными, но та-



**Склады и заводы - немногие более-менее симпатичные уровни**

кими же, как в сотнях булочных написаны таблички "обед", "ушла в кассу" и "штанов нет".

Название Bad Boys 2 можно было бы заменить, например, на S.W.A.T., или что там у нас выходило полицейски-бандитского за последнее время - и ничего бы не изменилось.

Пока игра показывает статичную картинку - все нормально. Когда наши черные правоохранители открывают рот, или же пытаются совершить какое-либо действие - сразу становится дурно. Про задницу - шутят. Каждая бутылка разлетается абсолютно так же, как предыдущая. Если четыре одинаковых бандита наткнутся на вас в узком проходе - умрут как братья-близнецы, стоически и одинаково картонно. — 258037

РЕЙТИНГ 3.8

**Как же они удивительно похожи!**



## Final Mission

РЕЙТИНГ 2.9

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **GamesArk Team** ★ Разработчик **GamesArk Team**  
★ Рекомендуется [www.gamesark.de/projekte\\_mission2k3.htm](http://www.gamesark.de/projekte_mission2k3.htm)  
★ Сайт **Pentium II 400 MHz, 128 Mb RAM**

Final Mission - аркада с боковым скроллингом, задержавшаяся с выходом лет на пятнадцать. Вы управляете мужиком в белой майке и тренировочных штанах, который любит крутить сальто, убегать от глючных роботов и собирать электронные карточки с одному ему известной целью. Все это происходит в далеком будущем. Каждый раз, когда мужик умирает, вы слышите его предсмертный вопль и, чуть позже, раскат смеха машины непонятного происхождения. — А.Щ.

**Видите диван, находящийся под мужиком? Совсем скоро герой начнет на нем печатать. И не спрашивайте меня как**



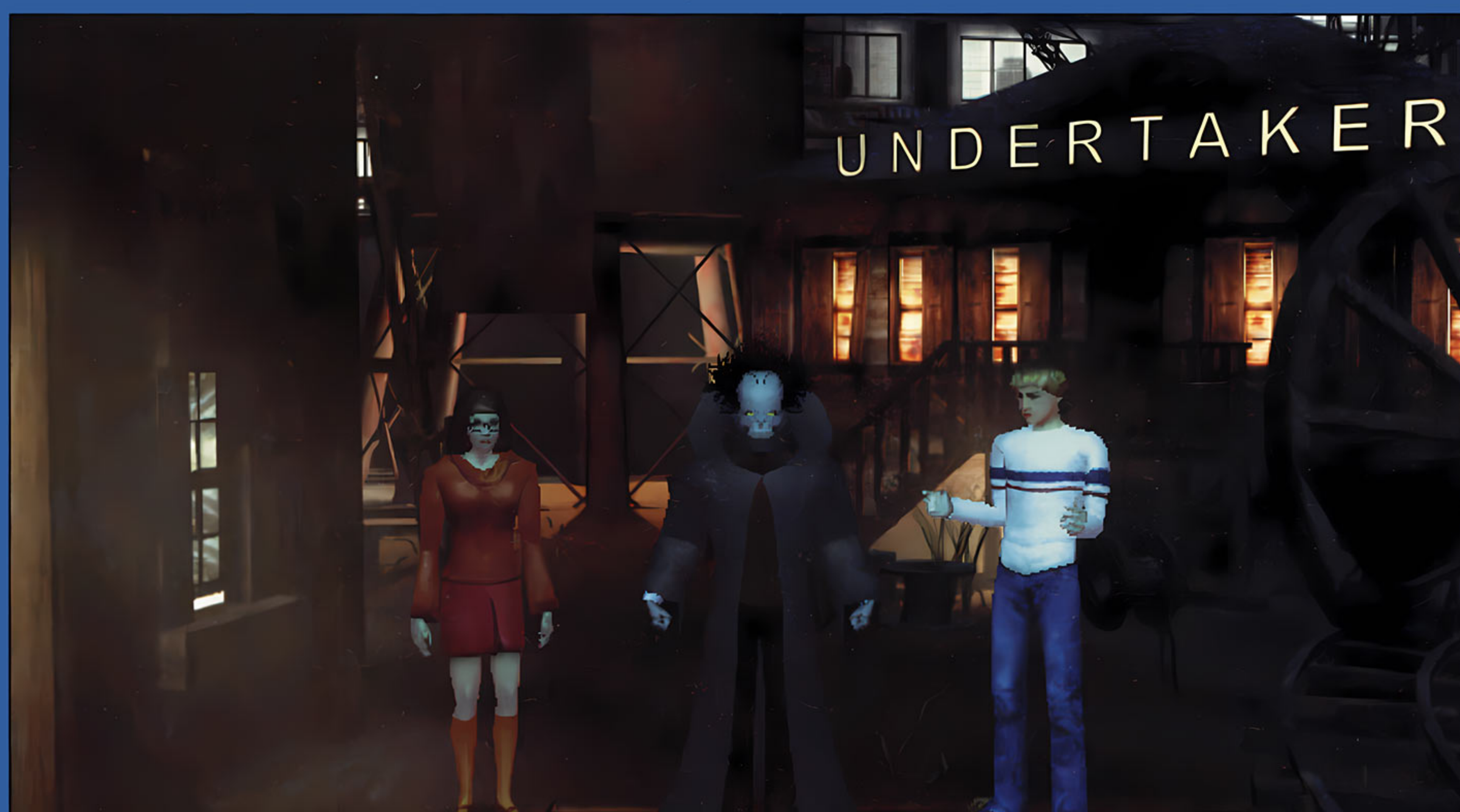
**Особняк богато обставлен тупоумными злодеями**





# Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **AWE Productions** ★ Рекомендуется **Pentium II 400 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.thq.com**



**Злодей пойман, город спасен, честь команды восстановлена. Пожалуй, хватит на сегодня приключений**

Мало кому знакомо название детективного бюро Mystery, Inc, несмотря на то, что существует оно уже более тридцати лет. В его состав входит пятеро персонажей, и больше всего на свете они любят раскрывать преступления. Догадываетесь, о ком я? Даю последнюю и главную подсказку: одного из этих сыщиков зовут Скуби Ду. Это беззаботный пес, прославившийся благодаря знаменитым продюсерам Уильяму Ханна и Джозефу Барбера. Итак, пятерка снова в деле.

В городе Кулсвиле, в музее которого проводится выставка, посвященная достижениям агентства, начали твориться разбои. Все бы ничего, только виновники этого беспредела - злодеи, в свое время пойманные членами Mystery, Inc. Доброе имя героев запятнано, детективам необходимо восстановить репутацию.

Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed состоит из множества аркадных и квестовых задач, выполняя которые команда сыщиков будет находить новые улики и продвигаться в своем расследовании. Большинство уровней созданы для Скуби и его друга Шеги. В самом начале игры они решают пока-

зать всему миру, что их по праву можно считать настоящими мастерами своего нелегкого дела. Но ближе к развязке поймут, что доблесть и тяга к приключениям у них в крови и совсем не нуждаются в доказательствах. Эта парочка следит за своей репутацией первых в городе весельчаков, не пере-

ставая шутить и подкалывать друг друга, даже в самых скорбных ситуациях, а задания съесть или переплясать противника поднимают настроение и при отключенном звуке. Фред, как и подбаивает лидеру команды детективов, выдвигает самые умные идеи по ведению расследования. На одном из уровней он продемонстрирует общественности умение кататься на мотоцикле, принимая участие в своеобразном турнире, где он сразится с облаченным в доспехи средневекового рыцаря злодеем. А представительницы лучшей половины человечества Велма и Дафни будут блистать логикой, собирая сложные механизмы и восстанавливая декорации разрушенного негодяями музея. Несколько раз придется управлять всей командой, принимая важные решения по ходу расследования, или спасая жителей Кулсвиля на фирменном фургоне Mystery, Inc.

Совсем неплохо для игры, сделанной по мотивам популярной мультипликационной серии и недавно вышедшего одноименного фильма. — А.Щ.

РЕЙТИНГ 6.2

## Соревнуемся в искусстве танца



## Космокролик

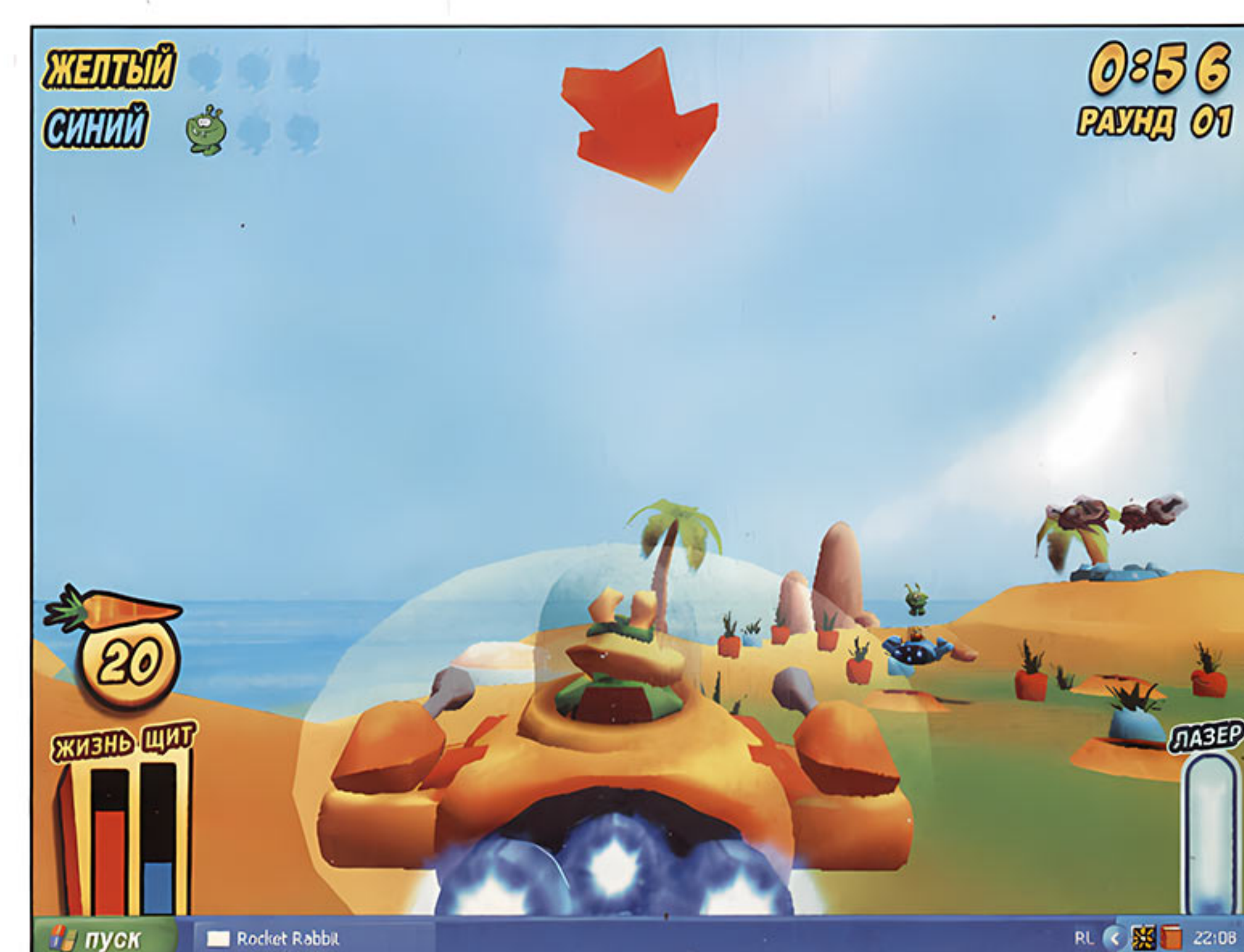
★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Subatomik Inc**  
★ Оригинальное название **Rocket Rabbit** ★ Рекомендуется **Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM**  
★ Сайт **www.akella.com/pub-rocketrabbit-ru.shtml**

В светлом будущем человечество сотрется с лица Земли, а его место займут кролики, черпающие энергию из радиоактивных морковок. Но и на кроликов нашлась проруха - на планете появились маленькие зеленые существа Глобы, которым эта морковь тоже очень понравилась. Единственный способ уничтожить Глоба - поместить его в квантовый деатомизатор. Со

временем охота на них превратилась в популярный среди кроликов вид спорта.

Взяв на себя управление катером на воздушной подушке, вы сможете принять участие в подобных соревнованиях по отлову прожорливых вредителей. Жаль только, что уровни однотипны, а графика - примитивна. — А.Щ.

РЕЙТИНГ 3.4





# Весенний призыв

Никита КАПЕЕВ

А тем часом издалека,  
Глухо, как из-под земли,  
Ровный, дружный, тяжкий рокот  
Надвигался, рос. С востока  
Танки шли.  
А. Твардовский. "Василий Теркин"

★ Жанр **FPS/Multiplayer** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Epic Games/Digital Extremes**  
★ Рекомендуются **Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. класса GF4**  
★ Сайт **www.unrealtournament.com**

После волны критики, обрушившейся в свое время на UT 2003, неудивительно, что первое, за что принялись Epic и DE при разработке UT 2004, - это основательная "работа над ошибками". Если кто подзабыл, то напомним, что самым критикуемым моментом игры являлась ее чрезмерная "попсовость" и, как следствие, полнейшая неспортивность. UT 2003 щеголял красивой, можно даже сказать навороченной графикой, модным физическим движком Karma и размазанными под клоунов персонажами, но в игровом плане уступал самому первому и самому-самому UT. К тому же "попытка за номером два" была еще и порядочно разбалансированной вещицей - похоже, что разработчиков тогда серьезно поджимали сроки. Но Epic не была бы Epic, если бы не училась на своих ошибках. Поэтому было сделано буквально все, чтобы об UT 2004 звучали только положительные отзывы. И они прозвучат.

тингах, а тут еще, почти одновременно с новым UT, вышло и весьма крупное продолжение BF: Vietnam. Конечно, Epic не могла не ответить! Причем, судя по всему, ответ готовился еще год назад, но по каким-то причинам так до конца сформулирован не был. Но, возможно, получилось даже лучше, ибо новый режим Onslaught - изюминка UT 2004 - кажется отточенным чуть ли не до совершенства, что вдвойне приятно, учитывая то, сколько было сомнений насчет его целесообразности. Все-таки затея несколько неординарна для консервативного бойцовского ума. Есть действительно большая карта, две базы, две команды. Дальше - интереснее. Каждая база имеет энергетическое ядро, которое первоначально неуязвимо для оружия. Естественно, что именно это ядро и должно быть уничтожено во имя победы. Но чтобы это сделать, нужно соединить ядро с аналогичным механизмом на своей базе. Сделать сие можно лишь одним способом: построить нечто вроде линии электропередачи, которая



протянет нить между двумя враждующими лагерями. Для этого на карте, помимо баз, имеется также ряд точек, в которых можно строить энергетические ноды. Последовательно выстроив линию нодов от своей базы к вражеской, команда может затем уничтожить ядро оппонентов и таким образом победить. Естественно, первоначальной задачей в таком режиме является скоростная постройка своей линии электропередачи и одновременное недопущение аналогичных действий со стороны противника. А для большей веселухи разработчиками введен ряд дополнительных правил. Например,



Потому что, как оказалось, ругать UT 2004 действительно почти не за что. Несмотря на то, что разноцветные роботы и пестрые команды панков-мертвяков никуда не исчезли, новый "турнир" оставляет приятные ощущения, сходные с теми, что вызывал первый UT. С одной стороны, радует возвращение былых героев: режима Assault, знакомых персонажей, игровых карт и снайперской винтовки; с другой - доведение до ума многих фиш, появившихся еще UT 2003. Почти каждое оружие, каждая карта, каждый уголок интерфейса были вылизаны и надраены до зеркального блеска. И, да, все это только начало.

## BloodField

А встречает он нас мощнейшим ответом своему крупному конкуренту - Battlefield: 1942. Последний за прошедший год изрядно укрепился в рей-

Это могло бы быть чем-то вроде Battlefield: Unreal Edition





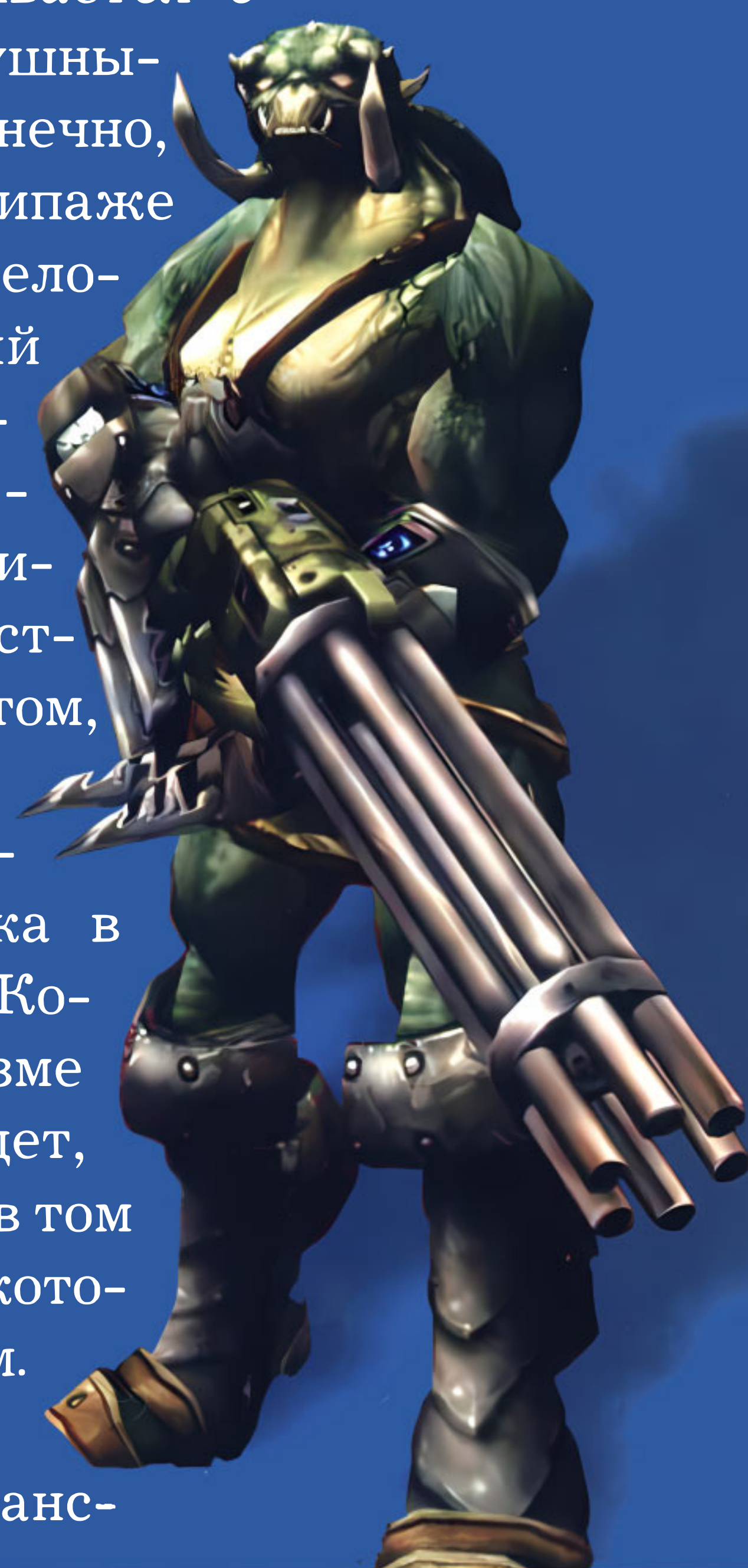


Окно менеджмента команды. Скромненько, конечно, но для FPS вполне себе ничего

строить и разрушать можно только те ноды, которые уже соединены с вашими. В то же время каждый новый построенный нод превращается в точку респауна, около которой появляется оружие и техника. А вот тут мы и добрались до самого интересного. Техника – главный козырь ВГ – теперь и в руках "нереальщиков". И какая техника! Каждый экземпляр, чувствуется, буквально выстрадан бессонными дизайнерскими ночами. Чего стоит хотя бы Leviathan – танк, который при на-

личии полного экипажа превращается во что-то, близкое к фактически неуязвимой крепости на колесах. Или Manta – нечто вроде легкого хопера, вооруженного энергетической пушкой, который передвигается с большой скоростью близко к поверхности земли, способен держать до двух человек на боковых пропеллерах, и наделен возможностью перепрыгивать через препятствия. А джип Scorpion – просто отрада для закоренелых GTA'шников. Эта адская машина, помимо энергетиче-

ческой пушки, оборудована выдвигающимися по бокам лезвиями – одно удовольствие настигать случайных прохожих. Raptor – небольшая, но очень маневренная летающая машинка, на которой крайне интересно устраивать воздушный бой с применением наводящихся ракет. Наземные же цели легко уничтожаются авиационной пушкой. Hellbender – футуристический Хаммер, экипаж которого состоит из трех человек: водителя и двух операторов турелей. Ну и, естественно, не обошлось также без танка: Goliath снабжен, помимо крупнокалиберной пушки, пулеметной турелью, которая легко разделяется с любыми воздушными целями. Конечно, если у вас в экипаже есть второй человек, который будет этой турелью управлять. Неоспоримое преимущество техники в том, что она хорошо сбалансирована и легка в управлении. Конечно, о реализме тут речи не идет, он есть только в том количестве, в котором необходим. Зато управлять любым транс-



#### Onslaught: главное, чтобы народу побольше!



портным средством можно сразу же и с большой легкостью, не задумываясь над тем, как же нужно что-то делать, интуитивно. Именно благодаря этому бои с помощью техники в режиме Onslaught интересны и динамичны, а всякие проблемы с тыканьями в углы, попытками куда-то въехать или во что-то прицелиться сведены к минимуму. Так что неудивительно, что в Onslaught без техники делать буквально нечего, а ключ к скорой победе – это скоординированное использование различных транспортных средств, многие из которых предполагают наличие нескольких человек экипажа для реализации полного потенциала. Тот же "Голиаф" без оператора пулеметной турели просто беззащитен перед "Раптором". В то же время и пешеходы не останутся в обиде, так как для них Еріс припасла тройку весьма весомых аргументов против беспредела ошалевших водителей.





"Раптор" в поисках добычи

AVRiL - ракетница, стреляющая самонаводящимися ракетами. Одной такой ракеты вполне достаточно, чтобы навсегда посадить зазевавшегося "Раптора" или разнести вдребезги проезжающего мимо "Скорпиона". Гранатомет и укладчик мин-пауков с такой же легкостью разделяются с танками и прочей наземной техникой. По прошествии нескольких часов игры в Onslaught можно констатировать только одно: баланс на уровне, а сам режим интересен и вовсе не затягивает игру, как предполагалось раньше. Вообще говоря, уже только из-за этого одного режима в UT 2004 стоит поиграть.

ми и с массой узких мест. Реанимированный Assault заиграл совершенно иными цветами. Несмотря на то, что карт всего шесть, каждая из них уникальна, а многие так просто заставляют любоваться действием с открытым ртом. Этому способствует и разнообразная техника, в том числе эксклюзивная. Как вам, скажем, подавление восставшего против людей AI путем штурма оснащенного новейшими механизмами обороны роботостроительного завода? Битва начинается с танковой атаки, когда нужно прорваться через ряд оснащенных турелями укреплений, но затем переносится в помещения завода, где нужно сначала уничтожить

ряд механизмов защиты AI, а потом расправиться и с ядром. Или другой сценарий: штурм рвущегося через пески конвоя, на борту одного из трейлеров которого находится наша цель - новейшие боевые ракеты. Перепрыгивая с одного транспортного средства на другое, круша преграды и активируя те или иные механизмы, команда должна добраться до цели за определенное время, не став при этом жертвой сил оппонента. Или миссия, где нужно стащить с хорошо охраняемого завода прототип нового ионного танка, который одним залпом выносит целую команду врага. Апофеоз удовольствия - битва за Землю, где в смертельном бою схлестнулись люди и скааржи. Первая часть сражения разворачивается в открытом космосе, где стычка происходит между космическими истребителями двух сторон. Потом, когда уничтожена оборона корабля-носителя, потасовка переносится на борт космического аппарата, где предстоит сразиться, передвигаясь уже на своих двоих. Что и говорить, местами Assault сильно напоминает какую-нибудь постановочную миссию из той же Medal of Honor, разве что первая гораздо веселее и, думаю, интереснее. Более того, тут можно играть, как в режиме синглплеера, так и с друзьями или по интернету. Единственное, чего хочется, - это того, чтобы карт для Assault было как можно больше.



## Театр народного актера

Если Onslaught - штука во многом экспериментальная и новаторская, то Assault - это возвращение бывшего ветерана. Впрочем, не такой уж он и ветеран - в боях маловато закален. Дело в том, что реализация данного режима в первом UT была действительно неважнецкой, поэтому его исчезновение в UT 2003 - процесс закономерный. Но в то же время, Assault в своей основе содержал крайне интересную и забавную идею: постановочный бой, когда воспроизводится какая-то интересная баталия, и две команды, меняясь местами, выступают в этой битве то с одной (наступающей), то с другой (обороняющейся) стороны. Ошибка авторов игры состояла в том, что ситуации были подобраны малоинтересные, карты же получились слишком громоздкими

Помимо транспортных средств, UT предлагает также большое число разнообразных наземных турелей на выбор





## И ботики кровавые в глазах...

По традиции, кроме мультиплеерных забав, в UT 2004 наличествует и одиночная игра. И опять же традиционно она сделана в виде чемпионата. Мы начинаем с самого низа карьерной лестницы - буквально бойцом с улицы, который должен заявить о себе, сокрушая один за другим оппонентов в отборочных матчах. Эта первая часть игры представлена режимами DeathMatch и Team DeathMatch. Вскоре вам дают возможность обзавестись собственной командой ботов. Тут в UT 2004 ряд новшеств. В частности, появился какой-никакой менеджмент команды. За каждую победу игроку начисляются кредиты, которые можно тратить на ряд операций. Основная статья расходов - покупка новых членов команды. Хорошие боты, как водится, стоят гораздо больше посредственных, так что, увеличивая бюджет, игрок может обновлять команду, заменяя слабых членов более сильными. Для оценки ботов наличествует ряд характеристик: меткость, агрессивность, реакция, тактика и предпочтение в виде оружия. После очередного матча может оказаться, что тот или иной член команды ранен, и тогда нужно выкинуть энную сумму на его лечение. А перед боем можно указать отдельным товарищам, какую



В некоторые моменты битва становится особенно напряженной

функцию они должны выполнять: нападать или защищаться. Кроме нашей команды, в турнире участвуют и иные, с позволения сказать, коллективы. Так вот, они вполне могут покуситься на наших ботов, вызвав командира команды (т.е. игрока) на дуэль. Этот режим называется BloodRites. Вызывать на дуэль может и игрок. А ставка - определенная сумма денсредств.

В остальном теперешний сингл мало отличается от предшественников. Как и раньше, нужно пройти через ряд ладдеров - Double Domination, CTF, Bombing Run, Assault и, наконец, Onslaught - и победить в турнире.

К чести разработчиков, нужно заметить, что каждый режим

снабжен достойным туториалом. И, более того, на картах, где легко запутаться (как правило, карты для CTF и Assault), кнопкой N можно запустить эдакий "путеводный огонек", который наглядно покажет вам, куда бежать и что делать. Попса? Нет, скорее забота об игроках. В Assault плюс к этому также наличествуют стрелки-указатели, обозначения целей и список заданий, так что дезориентироваться - дело обычное для данного режима в его прошлой ипостаси - тут просто невозможно.

В общем и целом для новичка нет ничего лучше, чем сначала пройти сингл, а потом подключиться и к сетевым баталиям, где уже будешь чувствовать себя вполне "в теме".

## And the winner is...

Всего в UT 2004 десять игровых режимов (Deathmatch, Team Deathmatch,



В режиме Assault не так много миссий, но каждая из них весьма интересна и по-своему уникальна



Assault, Onslaught, Mutant, Invasion, CTF, Bombing Run, Double Domination, Last Man Standing), около сотни карт, порядка двадцати видов оружия, примерно сотня персонажей, куча мутаторов и атомный реактор удовольствия. Не считая, конечно, прекрасной графики и физики, отличнейшего дизайна карт, поддержки программного рендеринга для машин со слабым 3D-акселератором, поддержки голосовой связи, хорошего сетевого кода, огромного коммюнити и, наверное, лучшего интеллекта ботов из всех игр этого жанра. И фактически ни одного сколько-либо значимого огреха. Что, собственно, для счастья еще надо? Играем, веселимся.

| РЕЙТИНГ           |           |
|-------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС   | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА           | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА     | ★★★★★★★★★ |
| РЕАЛИЗМ           | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕЛЮСТЬ ДЛЯ ЖИЗНИ | ★★★★★★★★★ |
| 8.8               |           |



# Далекий край **FARCRY**

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Господин убивает всех, кого захочет, - произнес  
собако-человек с умиротворением в голосе.  
Герберт Уэллс. "Остров доктора Моро"

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Ubisoft, Бука** ★ Разработчик **Crytek** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2.8 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**  
★ Сайт **www.farcry-thegame.com**

Когда Создатель творил Землю, тихоокеанский регион он начал делать в первую очередь. А иначе как объяснишь, что именно эти места на нашей планете получились самыми красивыми? Долгое время изгродельи если и пытались добраться до этих мест, то это у них не совсем получалось. То краски не те, то острова подкачают. Хорошо это получалось у создателей авиационных симуляторов и морских игр, а шутеры в этом плане совсем отдыхали. И вот, весьма талантливая группа разработчиков из Crytek взяла подряд на виртуальную реализацию Высших замыслов.

**Весь покрытый зеленью, абсолютно весь...**

Простой американский парень, обслуживающий на своей яхте чартерные рейсы в Микронезии, берет на борт клиентку, которая просит отвезти ее на один из островов. При этом дама утверждает, что она журналистка, и ей просто необходим хороший репортаж. Ничего не подозревающий «кэптеин Джек» отправляется по маршруту, и это было его ошибкой. После того, как он высаживает журналистку на берег, в катер совершенно случайно попадает ракета, и он, выбиваясь из сил, плывет к острову.

С этого момента понятие «банановый рай» резко меняет полярность.

А все дело обстоит крайне просто. Один из островов – частная собственность известного ученого, который взялся за старую несбыточную надежду, а именно, методом генной инженерии разработать универсальную военную единицу. Ведь все читали старые книжки (см. эпиграф), и все знают, чем это может кончиться. Так нет же, «ежики плакали и кололись, но все равно продолжали есть кактус».

В результате нагромождения событий выясняется, что журналистка

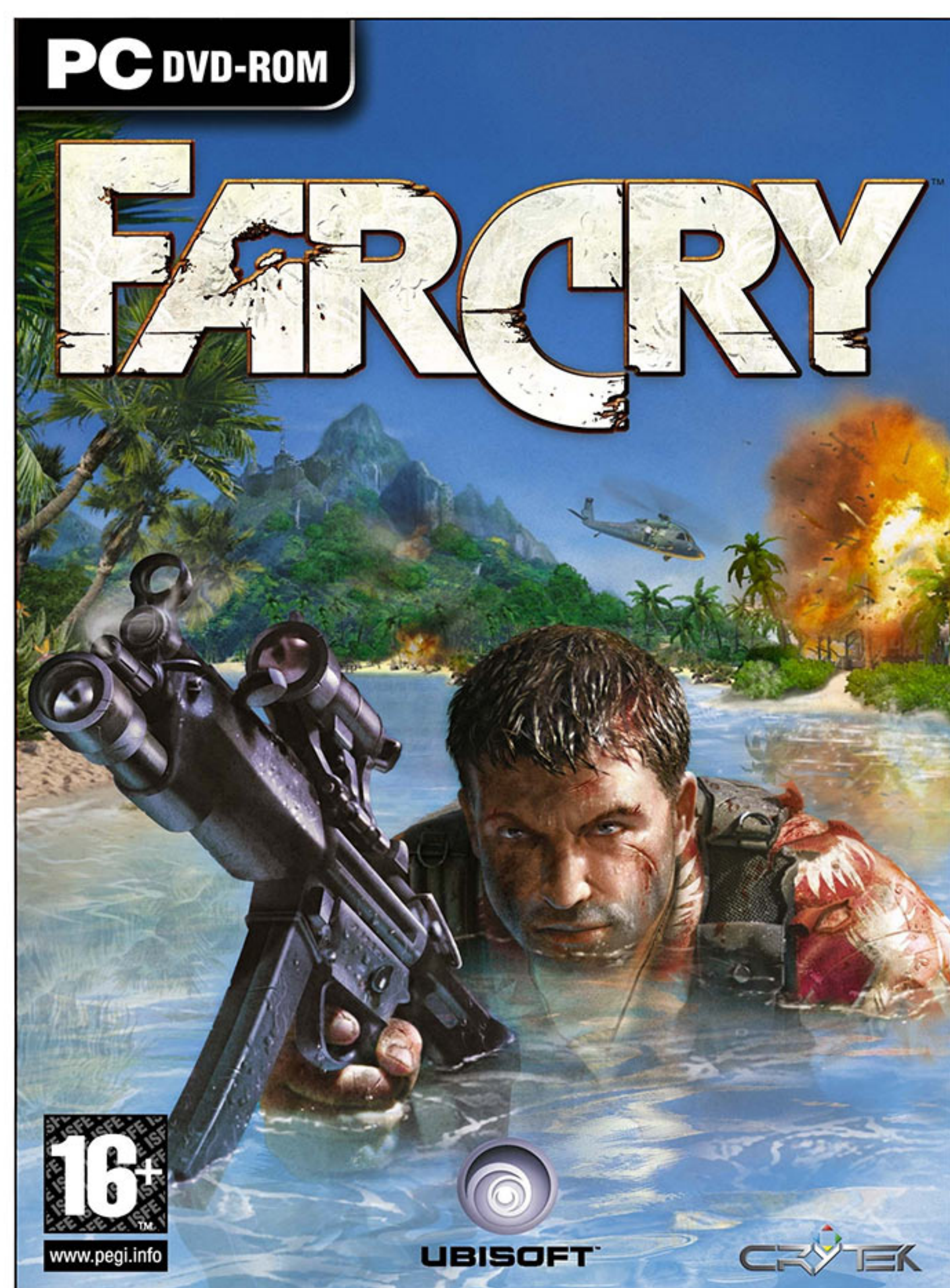
на самом деле представляет собой агентессу ЦРУ, твари вырвались на свободу, и получилось то, что получилось – тотальный массакр в пределах отдельно взятого клочка суши.

Каким-то образом в дело влезает один из ученых, работающих на острове. Вообще он является осведомителем ЦРУ, но раз уж наш герой оказался в гуще событий, то не миновать ему мудрых указаний, тем более что другого выхода у него нет. Кстати, ему еще неизвестно, что попутно с банальной задачей по спасению мира ему придется заняться еще и таким из ряда вон выходящим поручением, как спасение «журналистки».

**Остров невезения в океане есть...**

По своей сути игра представляет собой шутер от первого лица. В течение ряда линейных миссий нам придется облазить кучу различных локаций, от души повоевать с врагами и попутно, если получится, выжить самому и не дать умереть друзьям. Так что ничего особо нового в этом плане не придумано, важно только то, как это реализовано.

Когда разработчики говорят «полная свобода действий», то именно полная свобода и подразумевается, разумеется, в пределах карты. Вы можете передвигаться как угодно и куда угодно, можете проплыть вокруг всего острова, можете посетить его



господствующим высотам или прочесать джунгли. Главное, чтобы, в конце концов, вы выполнили миссию. Единственное место, на которое свобода передвижений не распространяется – это подземелья и помещения, там все жестко. Но, в любом случае, никаких бонусов от ваших экскурсий не будет, все, что вы получите – это моральное удовлетворение.

Большим плюсом полученной свободы является то, как вы будете проходить миссию. Можно пойти в лоб и устроить бойню, можете, как нормальные герои, пойти в обход и, прокрававшись в нужную точку, опять же завалить всех в округе. Ведь это остров, а это значит, что в любую его точку

**Я бы все отдал за то, чтобы за спиной у меня сейчас горел костерок, и любимая девушка сидела рядом...**





можно попасть несколькими путями, хотя кратчайших и явных путей оставлено всего по два или три на миссию. Один из них — для тех, кто надеется на мастерство стрелка, второй — для опытных разведчиков.

Но остров сам по себе предоставляет удовольствие только для злостных экстремалов, потому что каждая божья тварь, будь то человек или монстр, норовит тебя убить. Одним это положено по долгу службы, вторым — по зову крови.

Чтобы выжить, приходится отстреливаться, благо, есть из чего. Набор вооружения незамысловат, но его хватает. Мачете, пистолет, пара штурмовых автоматических винтовок, пара «комнатных» автоматов, шотган и небольшая ракетная пусковая установка, правда, все сразу в заглазник не поместится, так как введено небольшое ограничение — не более четырех стволов в одни руки. Но, не огорчайтесь, вам этого хватит за глаза. Для любителей хедшотов в автоматах предусмотрен режим стрельбы одиночными. Кроме этого, вы можете носить с собой пару полезных вещей, таких как бинокль с детектором движения и прибор ночного видения. Все цели, засеченные с помощью бинокля, отображаются в виде точек на радаре, причем цвет точек зависит от настроения охранника. Зеленая — он ничего не подозревает, желтая — солдат насторожился, ну и красная — вам капут. Также на радаре отображаются примерные координаты источника шума, что очень полезно при перемещениях в подземельях острова.

Теперь о средствах передвижения. Исключая самое универсальное средство перемещения, в игре можно ездить на всем, что подвернется под руку. По мере прохождения вам будут подворачиваться багги, джипы, грузовики, катера и резиновые лодки, а так-



Непорядок. Кровь может привлечь внимание акул

же дельтапланы, и поехать придется на всем, в зависимости от пути, который мы выберем. К примеру, стоим мы на вершине скалы, рядом дельтаплан, а уходящая вниз тропинка ведет прямо к причалу, у которого под охраной стоит катер. Выбирайте — либо вы берете дельтаплан и парите в нужном направлении, либо медленно спускаетесь, убиваете охрану и прыгаете в катер. А можете просто сигануть вниз со скалы прямо в воду и доплыть куда надо. А дальше на машине, или опять пешком через лес.

У всех транспортных средств есть предел прочности, так что не ждите, что попавшая в вас ракета отскочит. А уж если машинка взорвалась, то с достаточно большой долей вероятности она унесет вас вслед за собой.

Хочется сказать несколько слов о физике в игре, потому что довольно

много предметов подчиняется ее законам. Можно покатасть по полу бочки, уронить шкаф или стул, расстрелять и тем самым заставить двигаться какой-нибудь небольшой ящик или баллон с газом. Более того, антураж может стать вашим оружием, как, к примеру, одиноко висящий морской контейнер в одной из миссий. Достаточно выстрелить в трос, и он упадет, придавив пару солдат. Но, все равно, не покидает ощущение некой наигранности физического движка. Какой нормальный стеллаж упадет только от того, что вы подошли к нему вплотную? А так... Общее впечатление от всего этого скорее положительное, чем отрицательное.

### Там живут несчастные люди-дикари...

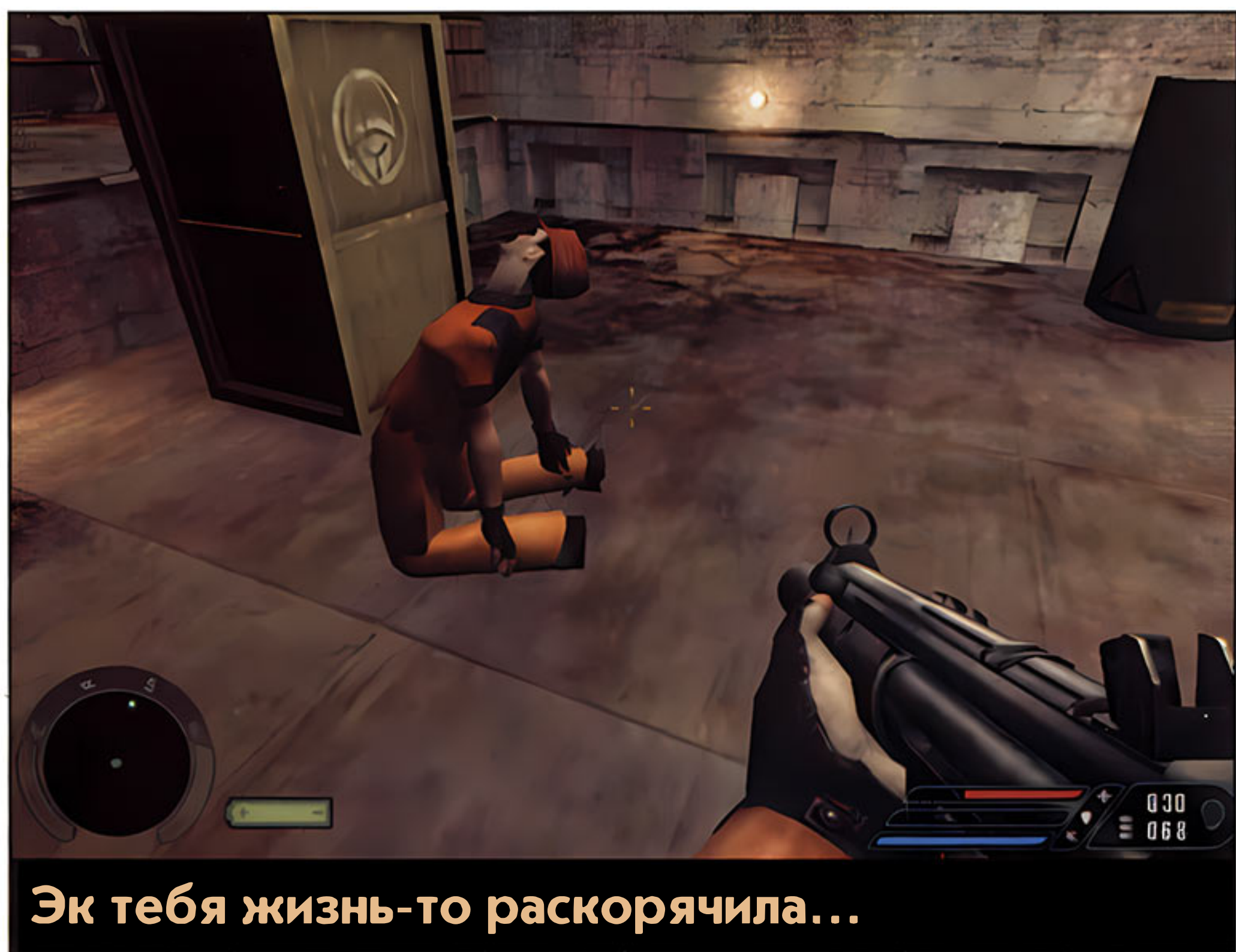
Увлечшись прогулками по острову, я чуть не забыл сообщить о том, кто на острове главный. Нет, я имел в виду, кто *был* на острове главным до того момента, как на нем появились вы. Аборигенов там нет, поэтому основными действующими лицами остаются мужественные охранники и их ужасные подопечные.

Охранники выглядят в меру умными. Они оборачиваются на шорохи, поэтому их можно отвлечь, бросив камень в кусты. Если вас заметили, то

### Сам себе истребитель, сам себе бомбардировщик







Эк тебя жизнь-то раскорячила...

редкий солдат побежит вас сразу валить, не позвав сначала подмогу. Хотя после этого он все равно пытается вас убить, потому что поблизости совершенно случайно никого не оказалось, и его вопль не был услышан. Частенько, особенно ночью, brave солдатики пускают ракеты в надежде привлечь внимание друзей, и вот тогда начинается тотальная война с привлечением всех ваших сил.

Как только в ответ на домогательства охраны вы открываете огонь, brave солдатики хитро прячутся. Хитрость их состоит не в том, чтобы броситься к ближайшему дереву или скале, а чтобы уйти с линии прицеливания. К примеру, если между вами и охранником стоит дерево, то он просто встанет таким образом, чтобы дерево



Так и хочется бросить ствол и окунуться в воды этой приветливой лагуны

его заслоняло, но при этом не станет прижиматься к стволу. Иной раз он может на короткое время высунуться и выпустить пару очередей в вашу сторону, или перебежать к другому укрытию. Все это смотрится неплохо, и вы можете долго обстреливать охранника, прежде чем удастся его шлепнуть.

Как я уже сказал, охранника можно отвлечь и обойти его с другой стороны. Смешно и интересно смотреть на то, как он напряженно (именно так!) подкрадывается к тому месту, где слышал шорох, а ты стоишь себе сбоку и наблюдаешь за его телодвижениями. Только учти, что за тобой может наблюдать его товарищ, но через очень короткий промежуток времени ему это наскучит. А умирает наш герой, не побоюсь цинизма в этих словах, красиво...

У монстров в игре одна цель — мясо, и добиваться этого они будут с редкой прямолинейностью, поэтому тактические изыски тут не пройдут, запасайтесь боеприпасами, потому что на самые ужасные создания придется потратить не один магазин, а среди них попадаются настоящие годзиллы с живленным ракетным вооружением.

### На лицо ужасные, добрые внутри...

Судя по всему, разработчикам достались оригиналы чертежей, оставшихся от сотворения мира. Иначе никак не объяснить то, что с самого начала и до окончания игры картинка прямо-таки бьет в глаза. Мимолетная вспышка очарования, полученная в начале первого уровня, превращается в стойкое чувство удовольствия от созерцания окружающей действительности. С самого начала хочется забить на всех врагов и просто шляться по джунглям, время от времени пересаживаясь с одного транспортного средства на другое, или даже просто пешком, и, взобравшись на самую высокую гору, осматривать, нет, созерцать то, что открывается взору.

Наверняка разработчикам была выписана принудительная командировка на один из архипелагов Тихого океана, и они совместили приятное с полезным, причем вернулись оттуда с самым хорошим настроением и загаром, а флэшки их фотокамер оказались переполненными. А художнику, вероятно, было лень обрабатывать картинки, вот он и запихнул их в игру в первозданном виде. Судя по всему, задумка удалась, а художник получил незаслуженную премию и уехал отдыхать от этих буйных красок на крайний север.

Если кто-то из вас не был на дальнем юге, то даже он не будет отрицать, что видел надоевший всем рекламный ролик про некие импортные шоколад-

Не спите, солдаты! К вам идет ваша смерть!







Почти как в парке, только пулемет портит всю картину



Вода прозрачная — это хорошо. По крайней мере, видно, что тут нет хищников

ки. Не скажу, что это были именно те острова, но первое, что приходит на ум после того, как герой выбрался на свет божий, это именно на *таких* пляжах хочется валяться до бесконечности. И именно такие пальмы я видел позавчера, когда летал во сне.

Вконец осатаневшим от сибирских лесов и арабских пустынь игрокам предоставляется уникальная возможность — спасти мир и заодно получить массу удовольствия от театра военных действий.

Джунгли просто рулят на всем игровом пространстве, от островков зелени в общем и до каждого листочка в частности. Не просто непроходимая стена зеленой массы, единственная функция которой — направить игрока в нужном направлении, а именно деревья и кусты, через которые нужно продираться со всеми сопутствующими голосовыми упражнениями.

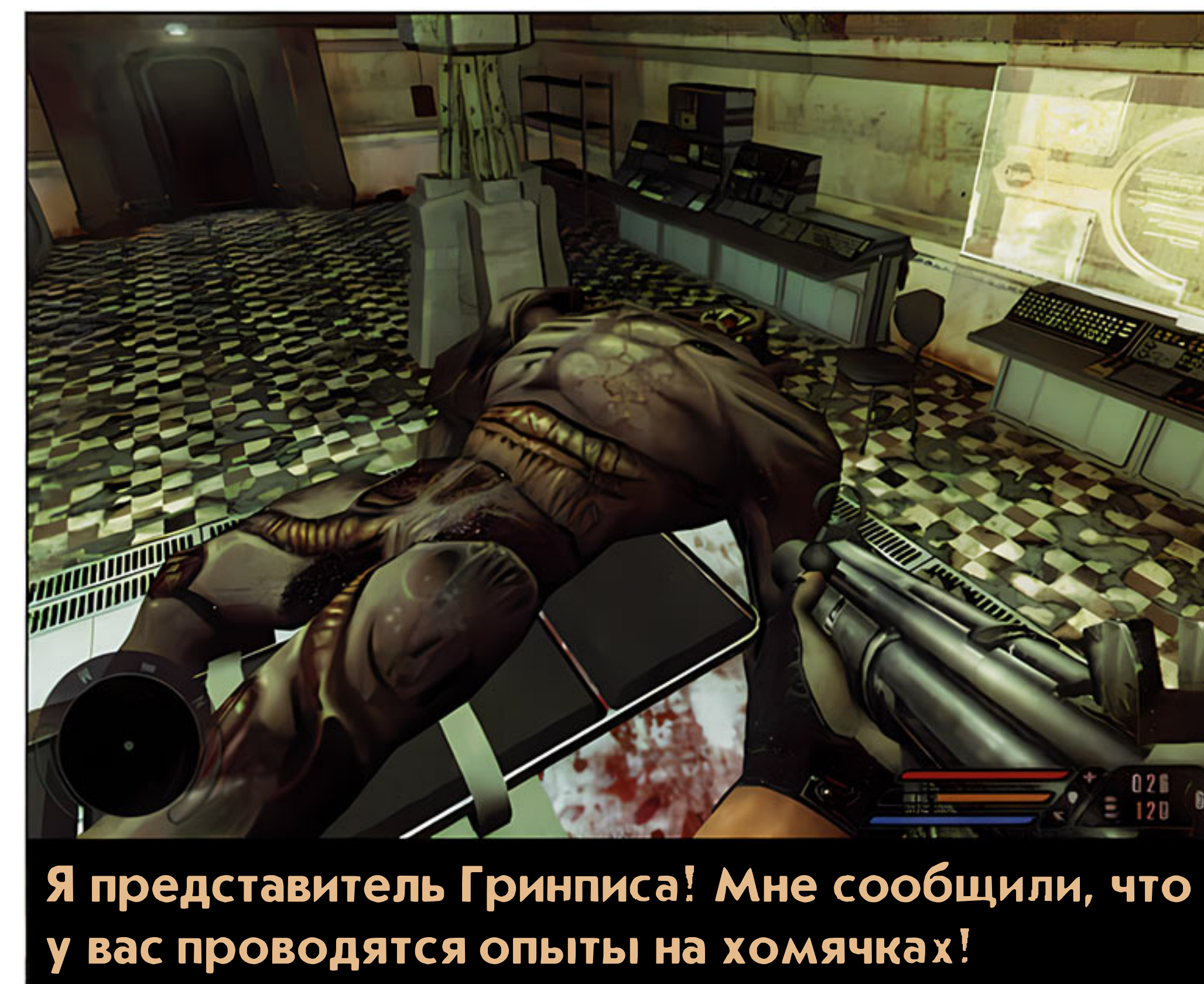
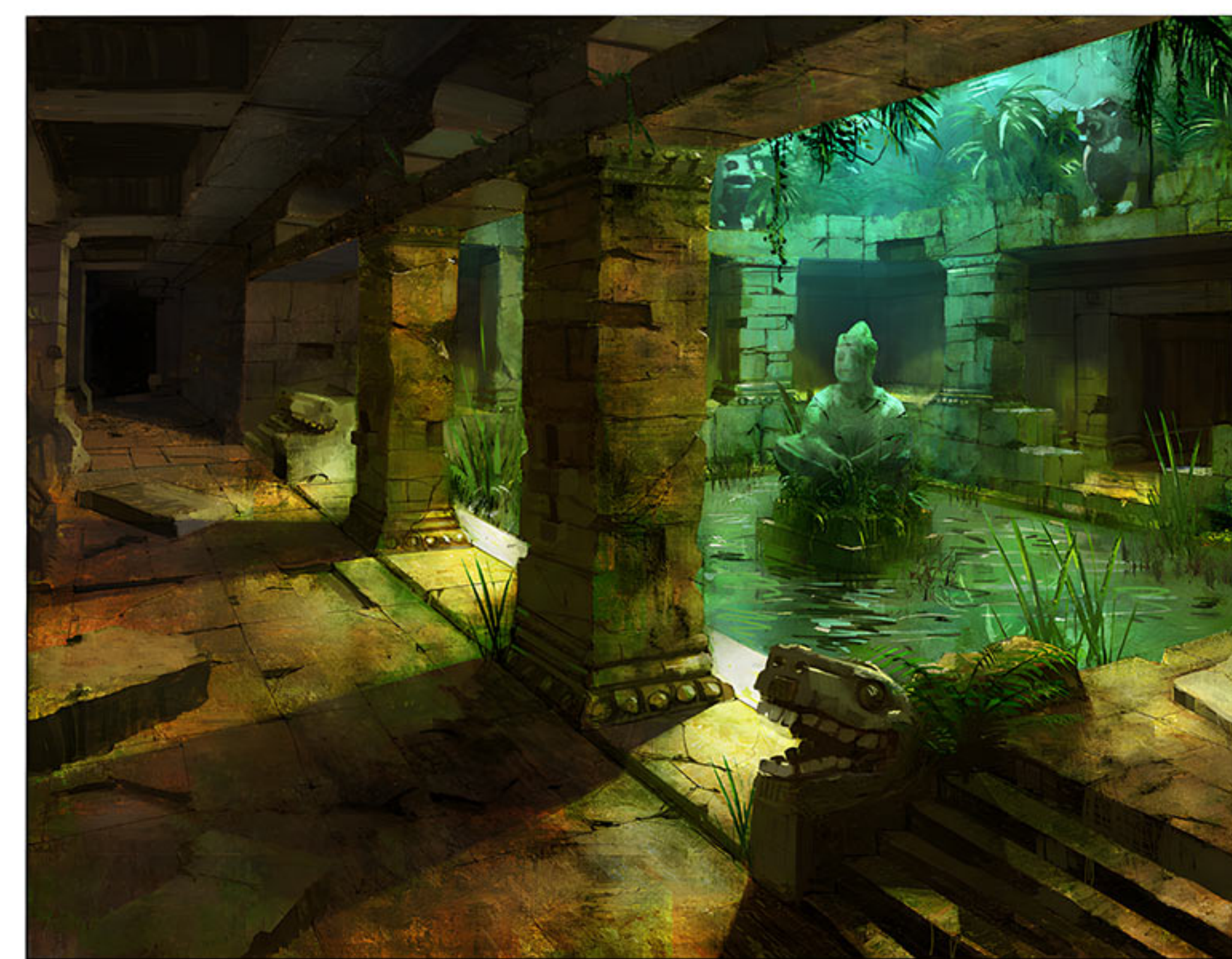
Отдельная песня в игре — это вода. Одними эпитетами тут не отделаешься, потому что их не хватит. Это именно то, как должна выглядеть вода в огромном океане. Легкие волны, набегające на песчаный пляж, оставляют полосу мокрого песка и незабываемое чувство ностальгии по несбыточному. Небольшой недостаток водной среды состоит в том, что при погружении она не ощущается как вода. Не знаю, как это объяснить, может быть, она слиш-

ком прозрачна? Кстати, во время вечерних и ночных погружений этот эффект теряется, и все становится на свои места. Во всем же остальном вода выше всяких похвал, а когда за ней наблюдаешь с большой высоты, то иллюзия реальности становится полной.

Довольно большая часть миссий проходит под землей, и поэтому ощущение новизны этого мира довольно быстро проходит, и все возвращается на свои места. Да, помещения не подкачали. Будь то сумрак подвалов и пещер, изредка освещаемых мигающими лампами, или же залитые светом лаборатории — они создают атмосферу. Все, что имело хоть какой-то шанс быть нарисованным качественно, именно так и изображено. Детализация трехмерных объектов — выше всяких похвал, хотя при этом игра подтормаживает больше, чем на поверхности земли. Но при всем этом меня все время не покидало ощущение уже виденного раньше. Не знаю, может, я все еще был под впечатлением от солнечных пляжей...

Самыми трехмерными, конечно, выглядят люди и звери. И даже более того, скажу вам шепотом и по секрету, они иногда передвигаются, причем движения их выглядят довольно реалистично, если не считать тех моментов, когда люди, как-то смешно перебирая ногами, прячутся от вашего огня. Но зато от взрывов они разлетаются на ура, как и положено, шмякаясь об стены и сползая на пол. И все это действие происходит под завораживающую музыку, которая очень точно передает атмосферу происходящего.

Озвучка игры выполнена на пять баллов. Фоновые звуки подобраны так, что на них не обращаешь никакого внимания, как на давно привычный антураж, до тех пор, пока что-то не происходит. Охранники общаются между собой на отвлеченные темы,



Я представитель Гринписа! Мне сообщили, что у вас проводятся опыты на хомячках!

шумит прибор, в подвалах шипит выходящий из трубы пар, и так далее. Но как только что-то меняется, ты сразу с удивлением обнаруживаешь, что, оказывается, игра резко поменяла свое настроение, и звучит уже совсем другая музыка. Единственное, что начинает напрягать через определенный промежуток времени, так это одни и те же выкрики противника. Честно говоря, на фоне общего объема игры на диске, а это более трех гигабайт, можно было пожертвовать десятком мегабайт для разнообразных воплей.

### Вроде не бездельники, и могли бы жить...

Скажу сразу и без всяких сомнений, игра получилась достойной своего жанра, а графика в ней выше всяких похвал. Но и требования к компьютеру у нее соответствуют времени, так что владельцам слабых машин можно лишь любоваться слайд-шоу в исполнении высококачественного движка CryEngine.

Можно долго говорить о том, что из жанра FPS ничего нового уже извлечь нельзя, но ведь стоит попытаться, верно? Эта попытка у ребят из Crytek удалась, так что я нисколько не сомневаюсь, что следует ждать продолжения, и даже подкину идею для сюжета Far Cry 2. Шторм закинул яхту нашего героя на Землю Франца-Иосифа, где сумасшедший русский ученый разводит холодоустойчивых динозавров, а финансирует его работу самый главный арабский террорист...

Н

| РЕЙТИНГ            |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★ |
| ДИЗАЙН             | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★ |
| 8.0                |           |



Владимир ЧАПЛЫГИН

# С возвращением, товарищ полковник



Если видишь в стенке люк,  
Не пугайся — это глюк.  
Если три зеленых глаза —  
Это Фишер Сэм, зараза!  
Памятка охранника  
из мира игры Splinter Cell

★ Жанр **Stealth Action** ★ Издатель **Ubisoft Entertainment** ★ Разработчик **Ubisoft Shanghai** ★ Рекомендуется **P4 1,7 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**  
★ Сайт **www.pandoratomorrow.com**

*Мучил. Мучил нас один и тот же вопрос: Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow — это добротный add-on или же полноценный сиквел? Как оценивать творение Ubisoft Shanghai: быстро набрать в графе "Рейтинг" слово add-on или же каждому игровому компоненту выставить свои собственные баллы? На стороне первого тезиса были оставшаяся без существенного изменения графическая составляющая проекта, не слишком-то изменившийся стиль геймплея, да и факт передачи разработки продукта от прославленной компании Ubisoft Montreal шанхайской студии французского издательства говорит о многом. Вряд ли родители первенца согласились бы отдать право ваять полноценное продолжение своего детища в чужие руки. С другой стороны, перед нами предстала абсолютно другая сюжетная линия, образцовое звуковое сопровождение и огромное число мелких нововведений. Отдельного разговора заслуживает режим мультиплеерных баталлий, в типичных add-онах и mission pack'ах подобного не встретишь.*



на Tom Clancy's Splinter Cell, то имя Сэм Фишер сейчас для вас является пустым звуком. Пока еще не поздно, надо срочно ликвидировать данный пробел. Главный герой игры — полковник подразделения "Третий эшелон" Национального Агентства Безопасности США. Несмотря на достаточно зрелый возраст и высокое звание, Сэм Фишер не отсиживается в кабинете над ворохом бумаг, а лезет в самое пекло. Отменная физическая форма (набору его движений могут позавидовать многие акробаты и спортивные гимнасты), умение обращаться с самыми последними достижениями современной военной технологической мысли, огромный опыт проведения секретных операций в тылу противника и, конечно же, невероятный талант оставаться незамеченным для многочисленных вражеских патрулей — вот слагаемые успеха матерого спецгента.

## Предсказания дядюшки Тома

Вы не заметили, как мастер жанра "технотриллер" Том Кланси метко находит самые актуальные сюжеты, которые потом реализуются в играх с его именем? В оригинальном Splinter Cell Сэм Фишер большую часть времени

провел на территории Грузии, где власть захватил диктатор Комбайн Николадзе. В марте прошлого года данный вариант вызывал легкую ухмылку, мол, какая может быть смена власти при Эдуарде Шеварднадзе. Последующее развитие событий показало, что еще как может. Вот и относись после этого к играм как к банальному развлечению.

В Pandora Tomorrow действия разворачиваются в феврале 2006 года. Войска США вовлечены в конфликт между Восточным Тимором и неофициально поддерживаемыми правительством индонезийскими партизанами. Боевики под командованием террориста Сухади Садоно захватили американское посольство в Джакарте. Кроме того, дабы предотвратить попытки американских спецслужб провести операции по устранению мятежника, его люди оставили по всему миру такое количество переносчиков вируса оспы, которое способно вызвать глобальную эпидемию. Если с головы Сухади упадет хотя бы волос, его сподвижники немедленно выпустят заразу на свободу. Президенту США больше ничего не остается делать, как надеяться на опыт Сэма Фишера. Только он способен незаметно для всех решить столь щепетильную проблему. С этой целью полковник должен инкогнито посетить оккупированное террористами посольство США в Восточном Тиморе, затерявшиеся в джунглях героиновые плантации, подводный док,

Наконец, решающее значение приобрел тот факт, что на диске некоторая сопроводительная документация, посвященная вопросам технической поддержки игры, озаглавлена как Splinter Cell 2. Скорее всего, перед нами банальный ляп разработчиков, ибо доподлинно известно, что полноценная вторая часть только собирается на строительных верфях Ubisoft Montreal и увидит свет не раньше 2005 года. Сложившаяся ситуация напоминает времена, когда вышел Serious Sam: Second Encounter. Тогда все знали о том, что вторая часть появится значительно позже. Впрочем, это не помешало нашему журналу оценить второе пришествие серьезного Сэма не как add-on, а как самостоятельный продукт. Так что прецедент уже имеется, и почему бы нам не пойти по этому пути еще раз?

## Его знают только в лицо

Если в силу каких-то причин прошлой весной вы не обратили внимания

На сей раз облаченным в камуфляж и бронежилеты наемникам сопутствовала неудача





телевизионную студию в Джакарте, иерусалимский крытый рынок, аэропорт в Лос-Анджелесе, французскую лабораторию, а также следующий по маршруту “Париж-Ницца” скорый поезд.

### Первый камуфляж - от Гуччи, а второй - от Юдашкина?

За прошедшее время сотрудники Национального Агентства Безопасности США пополнили и без того немалый арсенал оперативника новыми гаджетами и усовершенствованиями: бинокль с дополнительным увеличением панорамы, миниатюрная штучка, с невероятной точностью определяющая положение на карте, глобальная система навигации, снабженный лазерным целеуказателем пистолет (не забывайте, что разрезающий темноту красный луч во время ведения альтернативного огня чертовски демаскирует), усовершенствованный глушитель камер наблюдения, ослепляющие и электромагнитные гранаты, оптический кабель для ловушек и, наконец, отмычки для окон.

Не бездельничал и Сэм. К своему индонезийскому турне он изучил не-

сколько новых движений. Теперь во время исполнения шпагата на двух параллельных стенах можно плавно переносить вес тела с одной ноги на другую. При желании таким нехитрым способом можно забраться под самый потолок. Кроме того, стали доступны удар с разворота, а также кувырок в открытую или закрывающуюся дверь. Наконец некоторые видоизменения претерпела рабочая одежда Сэма. Черный облегающий костюм дополнила маска. В таком наряде американский полковник очень сильно похож на ниндзю. И если операция проводится в странах с жарким или влажным климатом, то главный герой напяливает серо-зеленый камуфляж.

### Живи по этим правилам

Дабы не нарушать хрупкий баланс, на новые гаджеты и телодвижения спецаргента противники отвечают значительно улучшенным искусственным интеллектом. Отныне охранники не забывают носить бронежилеты и достаточно быстро замечают отсутствие ранее исправно работавших источников освещения, в результате чего начинают проявлять повышенное беспо-

### Между прочим...

Внимательные геймеры должны помнить, что в Tom Clancy's Splinter Cell Сэм Фишер всю жизнь пользовался помещающимся на ладони миниатюрным компьютером от корпорации Palm, а также продвигал баночный вариант энергетического напитка SoBe Adrenaline Rush. В Pandora Tomorrow спецаргент рекламирует продукцию Sony Ericsson Mobile Communications: смартфон P900 и телефон T637 со встроенной фотокамерой.



койство. При этом враги наделены полноценным слухом. Например, выстрелы в потолок, произведенные из снабженного глушителем пистолета с дистанции более семи метров, охраннику безразличны. Но стоит вам приблизиться к нему хотя бы на два метра и еще раз нажать на спусковой крючок, вы увидите абсолютно иную картину. Обеспокоенный враг либо срочно позовет подмогу, либо попытается самостоятельно разузнать, в чем дело.

Дизайнеры спланировали все уровни таким образом, что у игрока все время есть выбор в пользу того или иного способа поведения в сложившейся ситуации. Любому действию всегда находится альтернатива. Иногда разработчики усложняют вам задачу. Например, путешествуя на поезде из Парижа в Ниццу, вам нельзя никого убивать. Только подкрадываться сзади и отправлять в нокдаун мощным ударом локтя.

### Поймай меня, если сможешь

Вот мы и добрались до наиболее значительного нововведения – сетевого режима. Прежде всего, следует сказать о самом главном ограничении: в многопользовательских баталиях одновременно могут принимать участие не более четырех игроков. Перед стартом вы выбираете роль либо агента (он же шпион), либо наемника. Внешним видом первые ничем не отличаются от Фишера: та же расположенная за спиной камера, да и функции они выполняют примерно те же самые, что и Сэм, например, могут взломать ком-

Из подслушанных Сэмом Фишером секретных переговоров: “Алло, дорогая, кефир я купил...”







### Между прочим...

В свое время из-за опасений, что какие-нибудь осмелевшие биотеррористы смогут использовать в качестве невидимого оружия вирус оспы, администрация Белого дома во времена президентства Билла Клинтона заключила контракт с британской компанией Peptide Therapeutic Group на изготовление сорока миллионов доз вакцины, на что выделила из бюджета аж \$343 млн.

пьютер. При этом агенты не имеют права применять какое-либо стрелковое оружие, только различные гаджеты и умение грамотно использовать темноту. Цель наемников — не дать оппонентам выполнить поставленную перед ними задачу. Для этого они вооружены мощным стрелковым оружием, а для пущего удобства играть приходится с видом от первого лица.

Возможны два вида мультиплеерных забав: один агент против трех наемников или же равное противостояние “двое на двоє”. Почему так мало персонажей? Дело в том, что Pandora Tomorrow не может похвастаться уровнями, где бы могло свободно разместиться большее число игроков. На нынешних локациях при массовых забегах в тени особо не попрячешься, геймеры попросту будут тупо сталкиваться друг с другом лбами. Так что четыре действующих лица — это самое то.

### Капитальный ремонт

По части графических красот Pandora Tomorrow недалеко ушла от вышедшего чуть более года назад предшественника. Программисты не стали переписывать код движка и ограничились лишь тем, что вылепили из полигонов новые локации и персонажей, порадовали нас междуровневыми видеороликами, отполировали до блеска игру света и тени, уделили значительное внимание реализации погодных эффектов, усовершенствовали пластику движений главного героя, а также окончательно разобрались с преследовавшими оригинальный Splinter Cell багами, когда предметы наезжали друг на друга или же ни с того ни с сего из стен вываливались огромные треугольники. Единственная, бросающая в глаза новинка — увеличе-



Проверенный в боях пистолет — наилучшее средство в критических ситуациях

ние числа действий на открытых пространствах. Чего только стоит уровень в индонезийской деревне, в самом начале которого “настоящий полковник” чуть ли не по плечи стоит в колыхающихся на ветру густых зарослях травы. Впрочем, этого вполне хватает для того, чтобы Pandora Tomorrow уверенно получила от нас за графику увесистые восемь баллов.

Зато звук без малейшего лукавства можно назвать практически идеальным. Засветившиеся в многочисленных голливудских фильмах Майк Айронсайд (Сэм Фишер), Денис Хэйсбет (координатор всех операций “третьего эшелона” Ирвин Ламберт) и Беницио Дель Торо (Садоно) потрудились на славу. Когда утихают голоса профессиональных актеров, в дело вступает музыка аргентинского композитора Лало Шифрина. Но лучше всего разработчикам удалась поддержка многоканального звука Dolby Surround 5.1. Доносящиеся из дальнего угла комнаты звуки звонко цокающих каблучков охранника взвинчивают впечатления от так называемого эффекта присутствия до предела и по настоящему заставляют поверить в происходящие на экране монитора события.

### И все-таки она вертится

Разработчики из Ubisoft Shanghai великолепно справились с поставленной задачей. Они не стали изобретать велосипед, а попросту довели до ума все то, что принесло игре успех чуть больше года назад. Но при этом Pandora Tomorrow не должна зачисляться в стан адд-онов. Нововведений вполне хватает для того, чтобы игру можно было оценивать как самостоятельный проект. Не растерявшая своей красоты современная графика, появление в сетевых баталиях вида от первого лица, образцовое звуковое сопровождение, восемь новых эпизодов для одиночного прохождения игры (кстати, в оригинальном Splinter Cell таковых насчитывалось ровно десять штук, так что перед нами по данному показателю почти что равенство). Наконец, самым заметным слагаемым успеха Pandora Tomorrow стал пусть и значительно усеченный, но все-таки полноценный режим мультиплеерных сражений. Поклонникам Сэма Фишера этого хватит с лихвой.

| РЕЙТИНГ            |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★ |
| РЕАЛИЗМ            | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★ |
| 8.4                |           |



# Рыцари и Куницы



Все гениальное просто. Позвольте представить: мы выпускаем самую гениальную стратегию 2004 года. Походovou. Без кособокого интерфейса, без скучных проходных миссий, без загруженной предыстории. С десятимя способами выиграть и сотней – проиграть. Строишь замки, копаешь ловушки, ломаешь голову... Когда мы её тестировали, работа студии встала на три дня. В продаже с января. Отпускается без рецепта.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
искусство побеждать

**КОСН**  
MEDIA



оригинальная русская версия  
**Carcassonne**





Владимир РЫЖКОВ

# Кром и сталь

★ Жанр **Action/RPG** ★ Издатель **TDK Mediactive** ★ Разработчик **Cauldron** ★ Рекомендуются **1 GHz, 256 Mb RAM, 3d-уск. (64 Mb)**  
 ★ Сайт **www.conangame.com**

*“...А если ты не сдашь статью в срок, - прорычал выпускающий, - клянусь Кромом, я вырву твое сердце и съем его прямо перед твоими же тускнеющими глазами!” Угромо киваю. Костя суров, но справедлив: график сдачи номера должен выполняться, иначе даже Кром не сделает так, чтобы пленки оказались в типографии в срок, все в редакции это знают. Кром вообще очень суровый бог - он совсем немного дает тем, кто ему поклоняется. Правда, говорят, однажды он спас Костину лошадь...*

С выходом великолепного Prince of Persia the Sands of Time стало окончательно ясно: для разработчиков в наше время не осталось ничего невозможного. Они могут подойти к задаче любой степени ответственности и выполнить ее “на пятерку” – будь то игра по мотивам Ветхого Завета, фильма “Однажды в Америке” или оперы “Фауст”. А появившаяся следом Legacy Of Kain, продолжение одноименной серии, показала, что, даже если таланта для выполнения такой задачи не хватит, накопленный в мире опыт разработки игр и существующие инструменты оной все равно вытянут проект, по меньшей мере, на “пять с минусом”. Так у Cauldron и TDK Mediactive хватило храбрости взяться за игрушку о киммерийце Конане, самом известном литературном фэнтези-персонаже в истории.

Что? Гендальф? Кто это - Гендальф?..

## Без башни

Ребенку понятно, что сделать игру про варвара Конана интересной - значит умудриться выгодно подать историю о том, как человек, руководству-

ясь достаточно незатейливыми взглядами на жизнь, идет к выбранной цели, тоже несложной (заработать денег, отомстить, получить назад украденную лошадь...), сокрушая все на своем пути при помощи стальных мышц, дьявольской ловкости и огромного меча. Ох! Я, кажется, только что раскрыл секрет успеха всей продукции о Конане: стальные мышцы, дьявольская ловкость, огромный меч, сокрушать. Что ж, теперь нам с тобой, проницательный читатель, наверняка не покажется удивительным, что начинается игра с того, как кавалерийский отряд сжигает родную деревню киммерийца Конана и тот отправляется искать негодяев, чтобы - что?.. Правильно, чтобы отомстить. На этом можно закончить со сценарием, но, как рецензент, я должен добавить: успехом в работе по созданию сценария игры Conan было бы показать: герой лишен башни настолько, чтобы для осуществления задуманного спасти мир. Как рецензент же, говорю: так и будет, все в порядке. Киммериец Конан здесь, как и положено, совершенно без башни.



## Нос чешется - к смерти

Под стать истории и игровые задачи. Разработчики отлично понимали, что Конан не из тех, кто остановится, встретив препятствие. Варвар просто преодолеет его, не задумываясь, можно это препятствие преодолеть или нет. Поэтому игра практически целиком состоит из совершенно немислимых мест и обстоятельств, через которые специально для черноволосого варвара проложен вполне проходимый, достаточно очевидный, густо населенный обреченными монстрами маршрут.

И это комплимент, потому что баланс в игре, хоть и незатейливый, но отлично работающий: с момента, когда герой встречает первого оппонента и, выдернув из ножен длинный меч, начинает приближаться к нему по широкой дуге, и до мгновения, когда он повернет клинок в черепе Главного Гада, геймер оказывается по уши занят своей новой работой – быть боевым духом Конана. Быть тем, чему подчинены дьявольская реакция и звериная ярость. До тех пор, пока боевой дух не дремлет, вовремя жмет “блок” и правильно набирает комбинации клавиш, сила, ловкость и

**Даже когда двое великанов преградили ему дорогу. Пластины из панцирей заиндевели, на шлемах и топорах застыл лед. Снег покрывал их волосы, бороды смерзлись, а глаза были холодны, как звезды на небосклоне.**

**- Братья мои! - воскликнула девушка, пробегающая между ними. - Смотрите - я привела к вам человека! Вырвите его сердце, покуда оно бьется, и мы возложим его на жертвенник нашего отца!**







стальной меч делают Конана неуязвимым, враги падают под могучими ударами, препятствия остаются позади. Если боевой дух начнет чесать нос, болтать с приятелем или париться из-за отношений с девушкой, Конан превратится в обычный мешок мускулов и бесславно погибнет.

### Смертоносный стальной ураган — уля чайников

Conan — игрушка с видом от третьего лица, управлением WASD+мышка и игровым процессом, построенным в основном вокруг фехтования с если не сообразительными, то, по крайней мере, достаточно интересными электронными оппонентами. Чтобы сделать такую игру увлекательной, необходимы отличная анимация, простая и при этом изящная механика фехтования и пара моментов, которые бы варьировали игровой процесс в промежутке между началом и концом игры. К счастью, это понятно не только нам с тобой, проникательный читатель, — в Conan все на месте.

Едва начав игру, мы узнаем, что правая клавиша мышки — один удар мечом, а левая — другой. Разобравшись, выясняем, что дважды нажатая левая клавиша имеет результатом эффектную серию из двух ударов. Больше ничего (не считая “блока” и “прыжка”) Конан в начале игры не умеет. Убив первого монстра, мы видим, что под лайфбаром появилось число, обозначающее количество заработанной... экспы. Самые любознательные из нас прямо на этом месте полезут в игровые меню и — ахнут, обнаружив там пару десятков ударов, каждый из которых можно прокачивать! С ходу выясняем, что пара ударов “левая клавиша, левая клавиша” — вовсе не пара, а два отдельных удара, причем для прокачивания и использования второго из них необходим хотя бы один уровень первого. И — внимание! — второй удар наносит больше повреждений. Хищно ухмыльнувшись, вчитываемся дальше и обнаруживаем, что при желании можно создавать за-а-ахватывающие серии в четыре удара, причем то,

сколько сносят прокачанные до последнего уровня четвертые удары, пока тайна, но наверняка очень страшная. Те из нас, кто не закрыл спешно меню и не бросился зарабатывать экспу на новые удары, чтобы поскорее посмотреть их в деле, выяснят также, что базовых клавиш не две, а четыре (помимо “мышиных”, еще две разложены около стрелок управления) и что в комбинациях участвует также “блок”. В качестве дополнительной награды этим любознательным товарищам расскажу, что в игре есть комбинация, когда Конан отвечает оппоненту пару пинков и зуботычин, приподнимает его за горло, швыряет на землю и пригвозждает к ней клинком, картинно крутанув меч в воздухе. Кстати, в игре два основных типа оружия, не один — есть еще удары для топора.

### Смертоносный стальной ураган возвращается

Оппоненты, как я уже сказал, не очень сообразительны, но ведут себя ничуть не хуже живых людей, которым заплатили за эпизодические роли в боевой сцене. Они медлят, прежде чем атаковать, иногда нападают с каким-нибудь эффектным финтом, как бы надеясь застать героя врасплох, очень зрелищно получают пропущенные удары и часто толпятся, очень по-человечески мешая друг другу. Еще

**Но мертвецы не были слабыми противниками. Хотя они двигались медленно и беспомощно, но не ощущали боли, не теряли крови и могли быть выведены из строя только после того, как им переломают все кости**



**Ну, чего ты ждешь, помесь крокодила со скорпионом? Высунь-ка свою поганую морду, червяк-переросток, а не то я спущусь вниз и забью тебя пинками**







пара моментов: наш блок “непробиваем” для ударов спереди и пропускает часть повреждений от боковых и задних ударов; в арсенал приемов Конана входят широкие дуги мечом, долгие пробежки, удары назад. Бьет он того оппонента, который ближе, и, если первые удары комбинации отшвырнули врага, оставшиеся достанутся другому. Бывает так, что по окончании серии ударов у ног героя лежит пара трупов, а остальные оппоненты толпятся вокруг, боясь приблизиться... Теперь, думаю, я достаточно ясно описал круг задач, поставленных разработчиками перед игроком (и реализуемых данными ему средствами): не давать зайти в спину, постоянно двигаться и кружить, заставляя оппонентов сбиваться в кучу и мешать друг другу. Проводить как можно более долгие комбинации, но при необходимости прерываться на блокирование ударов, и безошибочно подбирать каждый следующий удар комбинации в зависимости от ситуации “на поле”. В общем, драться здесь безумно интересно.

В сочетании с шикарной motion-capture анимацией и “фирменными” “конановским” антуражем механика и правила игры дают поистине завораживающие бои. Герой, черноволосый и забрызганный кровью, в ореоле высекаемых клинками искр, без усталости разит мечом налево и направо, эффектно отражает удары, а враги, несмотря на численное преимущество, один за другим падают, неспособные спра-

- Это наша последняя встреча, стигийский шакал, - мрачно ответил киммериец



Сила Конана превышала силу троих тлацитланцев, и ни один из них не мог сравниться с ним в быстроте. В этой людской гуще он двигался с быстротой молнии и сеял смерть, словно волк в овечьем стаде, оставляя за собой груды искалеченных тел

виться с безумным натиском могучего варвара... Честное слово!

### “Приходит мужик к Крому, а тот говорит...”

Внимание, особенность. Вернее, целый комплекс особенностей. Как и в любом экшне, в Conan есть “лечилки”. Но разбросаны и распаханы по монстрам они как-то странно – как Кром на душу положит, а не так, чтобы хватало игроку. Кроме того, если герой не полечен до максимума, “лечилка” срабатывает автоматически, взять с собой ее нельзя. А можно взять, если герой полечен (пять маленьких лечащих бутылочек и одну большую бутылку). То есть схлестнулись мы с парнем, в котором хитрые дизайнеры заключили большую “лечилку”; парень нас случайно царапнул, после чего умер, большая “лечилка” выпала. Мы наступили на нее и – потратили на исцеление царапины большую аптечку, которой хватит на целый лайфбар. Неувязочка.

Есть еще одна: сохраняться в игре можно, только найдя специальные камушки, sacred stone’ы. Один стоун – одно сохранение, надо экономить. Постепенно привыкаешь сохраняться, только когда прижмет. Дальше. Если убивают – ты не умираешь совсем, а телепортируешься пред светлы очи самого бога Крома, который читает тебе нотацию про “могучих варваров” и “проявить себя в битве”, одновременно выпуская против тебя кучку монстров. Порубил монстров – респавнишься на месте гибели с полным лайфом. Умер еще раз – Кром заставит убить больше монстров, еще раз – еще больше. Умираешь у Крома – конец игры.

Так вот, неудивительно, что к раскидыванию “лечилок” дизайнеры уровней отнеслись легкомысленно –

рубить толпы монстров у Крома весело и, к тому же, полезно для отработки фехтовальных навыков: покروшив десяток мечников, ты респавнишься перед носом убивших тебя уродов с ощущением “здравствуйте, малыши”, которое не создать никакими ухищрениями с балансом! Идея на пять баллов. Но на пять с минусом, потому что к Крому в игре пускают только погибших в бою, а упавшие в лаву, разбившиеся, убитые ловушками или магическими силовыми полями заканчивают игру сразу и прутся черт-те откуда – вернее, оттуда, когда в последний раз было не жалко потратить sacred stone. И между эпизодами здесь не сохраняют, нет.

### Directly on the spot

Впрочем, игру это не особенно портит. Ее создателям удалось главное – сделать придуманного без малого столет назад героя, да не какого-нибудь, а вора, полудикого варвара и наемника, таким, что в него влюбляешься. С первых секунд игры и до самого ее окончания. Впрочем, я не все рассказал – мне нельзя пересказывать здесь диалоги и сюжетные ходы, иначе играть будет неинтересно, но... В общем, этот парень прыгает с водопада, не задумываясь. Потому что, цитирую, “не думает о том, что может случиться, предпочитая разбираться с проблемами непосредственно на месте”. И это видно!

P.S. Как настоящий барбариан, автор подписи к скринам не сам выдумал, а украл у неких Р. Говарда, П. Андерсона и С. де Кампа.

| РЕЙТИНГ            |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★ |
| ДИЗАЙН             | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★ |
| 7.6                |           |



# Слово о благородном человеке

О почитатели и почитательницы неприкрытого сюрреализма и откровенного постмодернизма, завидя знаки сии низкие препинания, перелистните пару страниц или вообще закройте и отложите в сторону журнал. Не стоит травмировать свою исключительную высокомудрость недостойной формой и тем более содержанием, ибо речь в нем пойдет о враге всего подлинно культурного и истинно прекрасного — о варваре.

## Не президентами едиными

Знаменитый на весь мир своими джорджами бушами американский штат Техас стал таковым отнюдь не от сырости: дожди здесь куда большая редкость, чем солнечные дни в Питере, и даже плесень обходит Техасшину стороной. Насколько когда-то развлекали местный фольклор лихие ковбои-ганфайтеры, настолько после вышла им на замену безнадежнейшая скука для всякой жаждущей романтики и приключений души. Но ничто не способствует буйству фантазии так, как заросли верблюжьей колючки за окном и отсутствие прочих интересных событий. Сон действительности рождает сказочные миры и великих героев. Пусть лишь в уме и на бумаге — это не имеет никакого значения. Коль не обидела природа автора талантом, судьба его виртуалам выпадает завидная, и ее реальность даст сто очков форы любому курсу доллара.

Классические варвары всегда предпочитали Техасу иные времена и пространства, однако самого знаменитого из них угораздило родиться именно меж здешних пустынь и прерий, в пгт Кросс Плэйнс. Впрочем, большинство обитателей этой дыры понятия о земляке не имели, поскольку были людьми если не поголовно взрослыми, то однозначно солидными. Кроме того единственного, на совесть которого и лег не вырубамый топором факт за-



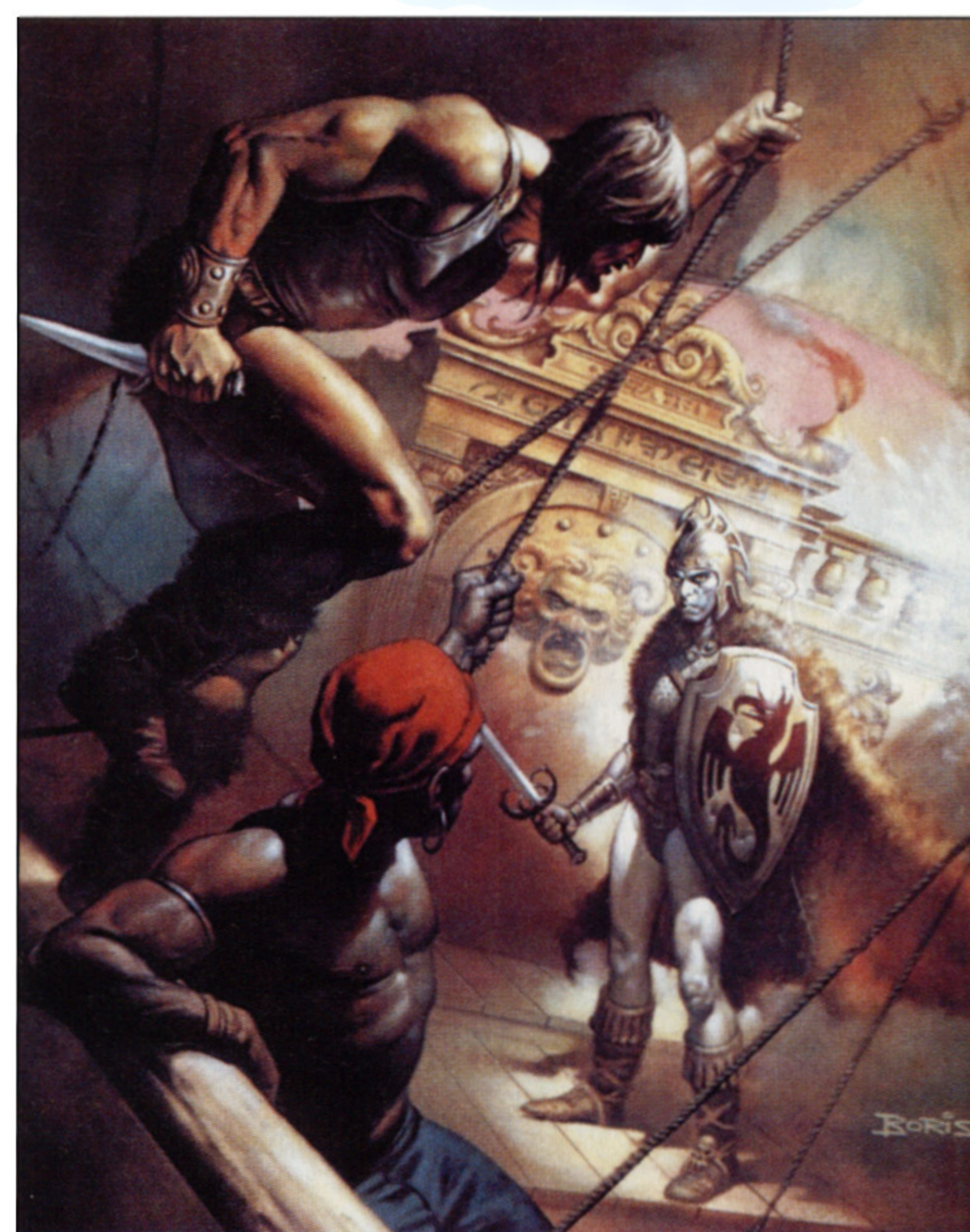
На сайте [www.conan.com](http://www.conan.com) можно купить складной нож имени тов. Конана. Измельчали герои, измельчали...

чатия врага культуры и прогресса. Звали диссидента Робертом Ирвином Говардом, а его контрцивилизованное дитя — нет, не первым секретарем Калифорнийского обкома партии, а Конаном (имя, столь популярное среди обитателей ирландских саг). Позже пошли байки о том, что легендарный варвар родом из Киммерии, но это был досужий писательский вымысел.

## Реальная неистория

Почти семь футов от уровня земли, три сотни фунтов мышц, кошачья грация и рефлекс, изуренные излишним весом головного мозга сделали его персонажем пословицы «сила есть — ума не надо», а книги о нем — синонимом тупого читива. Это от зависти. От неизбывной зависти бездарного снобизма, неспособного родить и единой популярной строчки. Разумеется, Говард сманчкнил. Откровенно воспользовался властью инсталлятора правил игры. Атрибуты протагониста (не только физические) вызывают острое обострение комплексов с последующим желанием облить серной кислотой и сжечь в ядерном реакторе. Или лечь на кровать, закрыть глаза и всех на свете победить. Последнее — куда чаще. И показательнее. Вот и ответ на обвинения в читерстве: кумирство без save и load весьма требовательно к ресурсам организма.

Первый уровень Конан получил в пятнадцать лет при штурме пограничного аквилонского города. Еще через год он попадет в гиперборейский плен и станет гладиатором. Арена, поединки, в которых жизнь и смерть наградой, — удел, весьма способствующий



быстрым левел-апам и долгой памяти. Спустя три десятка лет любимая забава аукнется гиперборейцам изрядным кровопусканием. Звездой шоу-бизнеса Конан пробудет год, затем сбежит в страну воров Заморру, где среди тамошней братвы в большом окажется авторитете. Далее последует успешная, но непродолжительная карьера пирата, большие, средние и малые дороги различных регионов Хайбории в компании с Карелой Рыжим Ястребом и ее сорока разбойниками, служба в гвардии Туранского правителя, казачье атаманство, диверсионные операции в тылу пиктов, аквилонский трон, сражения и победы... Game over.

По нынешним временам вполне обычная героическая биография. Король — не бог, в конце концов. Но в тридцатые годы прошлого века такое досье было в диковинку. Тем более что к нему прилагался персональный мир, сооруженный на вроде бы местах историческом фундаменте и заброшен-





ный волей автора в пятнадцатое тысячелетие до Рождества Христова. И хотя в действительности историзма в основании постройки с трудом набиралось на десяток кирпичей, кому это отравляло покой и аппетит? Опять же им, певцам завязанных морским узлом извилин мозга.

Зато дефицит историзма Хайбории компенсировался реализмом, причем без бюрократических проволочек и в двухсотпроцентном объеме. В результате получился мир придуманный, но столь живой и настоящий, что до сих пор цветет народной любовью, с годами только прибавляя в правдоподобье. Был сей успешный опыт миропроизводства в литературном виртуалье далеко не первым, однако, чтобы в “жанре низком”, с единственной лишь целью развлекать, такого старожила алфавита не припоминали. Но дождь признанья хлынул не тотчас. Еще лет двадцать читательские массы болели всякой гадостью, пока вирус созревал

в инкубационном периоде. Когда ж созрел, миллионы пали жертвой и продолжают падать, а литературоведы констатировали появление нового жанра – героическое фэнтези, коему Говард стал отцом-основателем, а Конан – фирменным лейблом.

Исторические дела не столь давно минувших дней перекликаются с сегодняшней действительностью в режиме постоянного контакта. И ладно бы только литературного. Попробуйте опровергнуть тот факт, что жизнь Конана стала главным трафаретом для тысяч биографий игровых протагонистов, и вы узрите, как ваш оглушительный крах заложит уши антарктическим пингвинам. Практически любой набор компьютерного кода в жанре индивидуального героизма уходит корнями в киммерийский чернозем. Поэтому, коли вам хотя бы раз довелось в одиночку спасти судьбу цивилизации и испытать в этой связи ни с чем несравнимое чувство глубокого удовлетворения, то не мне вас учить, в чей адрес необходимо выслать благодарственную телеграмму.

Неоднократно доходили руки творцов смежных с литературой отраслей искусства и до самого светоча варварства. Киноэкранные подвиги губернатора Арни, еще не покрытого морщинами и политическими связями, уже стали классическими. Еще живы старики, которые помнят аркаду Conan: Hall of Volta для Apple II и Commodore 64 от 84 года. В 1991 году Virgin Interactive выпустила Conan: The Cimmerian – вольную компьютерную помесь экшена и адвентюры. Нынешний же год и подавно ознаменован киммерийской экспансией факти-



**Накачанный волосатый мужик с мечом всегда сможет стать королем... Ну или на худой конец - губернатором**

чески на всех творческих фронтах. Издательство RPG Objects выпустило D20 ролевую игру с характерной английской буквой “си” в названии; словацкая студия Cauldron осчастливила человечество одноименным кроссплатформенным third-person action’ом. И наконец, вышедший в феврале первый выпуск новых “веселых Конан-картинок” (кошмар, сколько всего выходило комиксных серий про Конана) был распродан всего лишь за один день.

### Банальный вывод

Спросите меня, что думаю я по поводу безудержной любви народных масс к такому проявлению очевидного и неприкрытого феномена контрсовременной морали, каковым зачастую является любимое порождение Роберта Ирвиновича Говарда? И я, вне всякого сомнения, отвечу вам нижеследующими словами.

Все очень просто, драгоценнейшие вы мои. Конан элементарно доказал не всем очевидную истину. Если ты достаточно силен и телом, и душой, то всегда можешь быть честным и благородным, не выглядя при этом сбежавшим от службы 03 пациентом. А подлость и предательство – удел слабых и трусов. Именно сии принципы были и остаются сутью конановского “варварства”. Потому-то нет ничего удивительного в том, что апологеты всеобщего равенства перед законом величины банковского счета всегда относились к ним, как к “глупой сказке”. А всевозможные праведники по велению свыше считали вредной фантазией. Но вроде бы пока хватает тех, кто не видит в столь “нецивилизованном” мировоззрении ничего смешного. И значит это, что мир наш все еще не безнадежен.





# Большой БАДА-БУМ

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

А вы, друзья,  
как ни садитесь...  
И.А.Крылов



UNIVERSAL COMBAT

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Dreamcatcher Interactive** ★ Разработчик **3000AD**  
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.7 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.3000ad.com**

Когда разработчик не знает, что ему делать, он обычно делает все. Эта истина лишний раз подтвердилась после того, как довольно известная своей серией *Battlecruiser* студия 3000AD выпустила игру *Universal Combat*. В игре смешались самые распространённые жанры, она даже заявлена как (задержите дыхание) *Simulation Strategy RPG* (на самом деле - чистой воды *Action* - прим. ред.). Ни больше, ни меньше. Заявка серьёзная, поэтому сосредоточимся на деталях.

Итак, вот кем можно быть в игре (начинайте загибать пальцы): командиром большого звездного корабля, пилотом планетарных сил, морпехом, медиком и так далее, всего около десятка разных специальностей, и это не считая расы и касты. От этого будет зависеть начальный набор скиллов. Итого получается около сотни потенциальных персонажей, ждущих вашего участия. В игре можно летать и ездить практически на всем и стрелять из любого оружия. Кроме того, вы можете управлять принадлежащими вам юнитами, отдавая различные команды типа "прикрывай", "следуй туда-то" и так далее. Где-то еще должны быть и элементы RPG, но мне их выследить не удалось.

## Кнопки каждые нужны...

Управление в игре заточено под все имеющиеся устройства ввода, а именно - клавиатуру, мышь и джойстик. Но единственное, что работает

правильно, - это грызун. Он всегда кликнет на нужной клавише, если будет такая команда. Все остальные органы управления временами глючат.

Интерфейс изобилует просто огромным количеством различных меню и кнопок, назначение которых первые несколько месяцев может оставаться загадкой. Плюс ко всему в опциях можно настроить только абсолютный минимум клавиш. В общем, интерфейсу очень подходят эпитеты "недружественный" и "абсолютно не интуитивный". Но, тем не менее, свою работу он выполняет, обеспечивая контроль над параметрами игры, число которых - легион. Получить можно любую информацию о любом человеке и грузе, находящемся, допустим, на борту нашего транспорта. Вплоть до морали и состояния здоровья. Редкая работа командора о каждом солдате нашла свое воплощение в этой игре.

## И это Земля?..

Картинка в игре довольно прилично смотрится, если наш взор обращен в космос. Излишне яркие цвета межпланетного пространства, немножко резковаты, но выглядят неплохо. Кораблики мелькают там и сям, красные и голубоватые. Энергетические щиты, красиво бликуя, вспыхивают в момент попадания... Местная космическая битва достойна если не кисти живописца, то хотя бы цветных мелков студента-графика. Но...

На землю мы спускаемся во всех смыслах этого слова. И сразу хочется взлететь и никогда больше не садиться

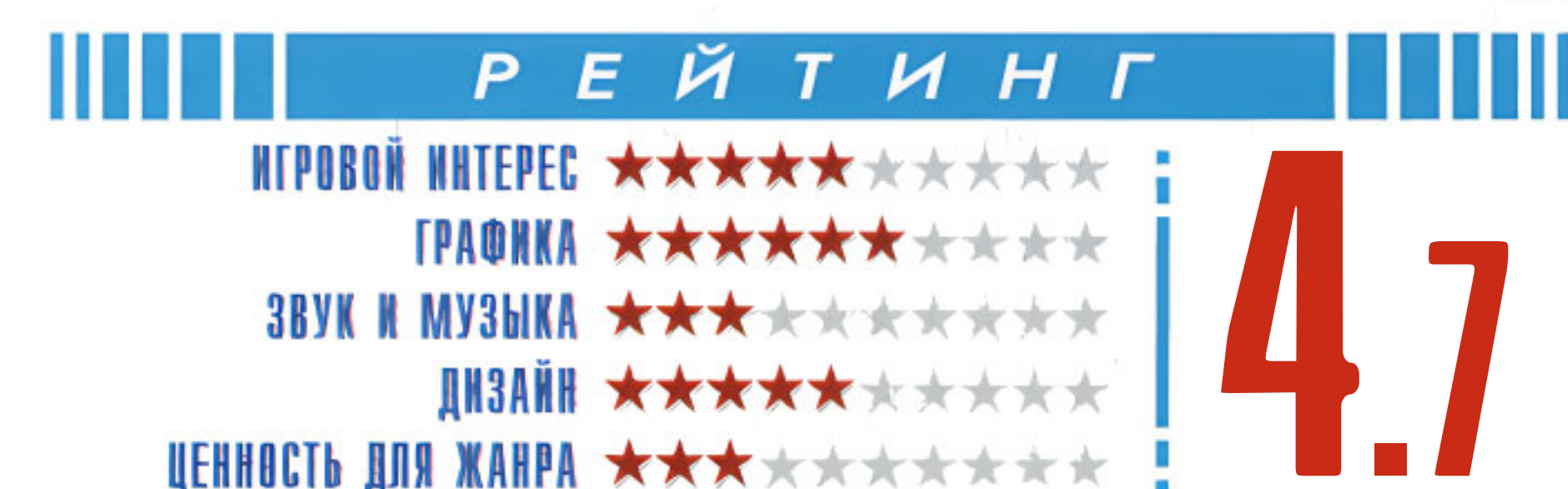
на поверхность планеты. Ибо убого это. Блеклые пейзажи, изредка вспыхивающие яркими пятнами построек, страшные деревья, которые ждут лесоруба уже пару десятков лет. И очень плохо затекстурованная земная поверхность, которую не красят даже анимированные животные. Кстати, сквозь них и деревья можно совершенно спокойно проехать.

Все-таки это именно космический симулятор, и ему нечего делать на земле. Движок игры не заточен под пейзажи, потому скрины и не берут за живое. Авторы обещали нам шейдеры? Хочется верить в то, что они там есть. Но не может быть. Игра откровенно некрасива, по крайней мере, в ее "наземном" варианте.

## Крейсер в док

Игра из категории "можно не выбрасывать". В меру неинтересная, в меру корявая, она не выделяется абсолютно ничем среди множества ей подобных. Налицо как раз тот случай, когда снова убеждаешься - нельзя сделать удачную игру, которая "широка и глубока", то есть охватывает все жанры. А если и найдется такой умелец, то у него получится *Universal Combat*.

Перед нами - логическое продолжение серии *Battlecruiser*, и, если вы подесли на предка, то и потомок вам понравится. Если же нет, то вы уже поняли, какой совет мы собираемся дать...



Космос прямо-таки бушует. Вот, оказывается, откуда берутся огни святого Эльма



Царь зверей перед моим танком. Раздавлен он не будет, потому как "прозрачный"





# Ускользающая красота

Кишаду

Скольжу бронированной тенью  
Под тундрового леса сенью.  
Движок урчит довольно,  
И на душе так вольно!

Rifle1\_1



★ Жанр **Action/RPG** ★ Издатель **1C** ★ Разработчик **Skyriver** ★ Рекомендуются **Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**  
★ Сайт **games.1c.ru/aim**

Тяжела жизнь пророка в своем отечестве. Не дождешься ни персональной пенсии под старость по совокупности деяний, ни скромного мраморного мавзолея на Новодевичьем кладбище, ни прижизненного если не доброго, то хотя бы печатного слова. И вот я в своем безграничном раскаянье всем миром порешил заняться выплатой общественных долгов. Хотя бы кому-нибудь.

## Из количества в качество

Роботы - это свежо, роботы - это концептуально, роботы - это, в конце концов, правильно. Никакой иронии, одна лишь сугубая правда, выкристаллизовавшаяся под давлением фактов. Человечеству на Земле тесно, а в космосе - опасно. На одного хорошего союзника - сонм всякой противной гадости. Люди и арлинги - братья (и сестры) навек, но без бронепоезда - никак. Или хотя бы без боевых роботов. Однако если за три девять парсек отгрохать испытательный полигон для Artificial Intelligent Machine, поставить в надсмотрщики суперкомпьютер (или просто Супер), а потом забросить получившийся шедевр ВПК на полсотни пятилеток в глубокий тыл оперативных проблем, то получится показательный урок эволюции в одном отдельно взятом виде искусственно созданной фауны.

Угрозы сгинули, враги попрятались, гонка вооружений разобрана и заброшена даже не вспомнить сразу куда. Мир народам, фабрики рабочим, земля крестьянам. Роботам же - право на самоопределение в рамках персональной планеты-полигона". Когда покинутый на съедение обстоятельствам Супер осознал, что не дожидаться ему директив Создателей как тепла и ласки от жидкого азота, в его полупроводниках поголовно открылась вторая половина дыхания, и произошел незапрограммированный, но давно предсказанный еще классиками марксизма-ленинизма переход от старого неразумного количества к новому разумному качеству.

К чести дебютанта премьер-лиги сапиенсов, он не стал чахнуть над обретенным счастьем шо тот царь Кощей над собственными нетрудовыми доходами, а начал как мог делиться им с подведомственным коллективом "ме-



ханоидов". Четыре поколения последних получились и так, и сак, а пятое и вовсе оказалось нами. Точнее, нашей трехмерной виртуальной проекцией на плоскость сюжетной линии. Словом, экспериментальный образец. Чье дальнейшее поведение и составит основной конфликт игры: отыскать смысл жизни для покинутой обстоятельствами киберцивилизации.

## Рейтинги и стандарты

Россия - родина слонов, но жанровые коктейли первыми стали микшировать далеко по ту сторону границы,

постепенно превратив невинную забаву в насущное требование времени. Теперь и отечественным девелоперам приходится соответствовать духу и букве. "Механоидам" исключение из правила не грозит. Судите сами: ролевой экшн-симулятор - два с половиной жанра в двух с половиной словах. Все как полагается.

Должность ведущей жанровой скрипки в равной мере поделена между боевыми действиями в реальном времени и скрупулезной тщательностью, проявленной при конструировании киберсистем. Чтобы сразу же рас-

**"Дракон" - скоростной глайдер четвертого стандарта. Очень серьезная машина. Отличается хорошей скоростью и отличной маневренностью. Стоит на вооружении у Первых - сильнейшего клана Полигона**





ставить все точки под восклицательными знаками, сообщу, что "механоидом" называются пятьдесят килограммов искусственных мозгов, изготовленных по двум самым передовым технологиям - электронной и биологической. Все остальное - носители, хранители, помощники и стрелятели.

Роль главного и единственного транспортного средства в игре с блеском исполняют глайдеры. Четыре стандарта (с первого по последний), четыре класса (базовый, грузовой, атакующий и скоростной) и более тридцати моделей - такова их внушительная статистика. От номера стандарта зависят технические характеристики глайдера и его начинки: реактора, двигателя, брони и оружия. Например, тяжелое вооружение становится доступным лишь по достижении цифры "три". Ах, это сладкое слово "апгрейд"! Оно манит нас как завораживающий вой сирен на скальном грунте побережья. Орфея ж нет развеять наваждение. И потому придется: а) копить требуемую сумму СКВ и б) получать допуск в те из семи секторов Полигона, где реализовываются заветные игрушки.

Основой экономики "механоидства" является энергия. За ее единицы продают и покупают ресурсы, технику и услуги. Заработать можно тремя дорогами: торговой, квестовой и Большой. Торговать практически несложно. В каждом секторе имеются базы, заводы, добывающие и климатические установки, требующие одного и продающие другое. Удовлетворение их спроса и предложения и ведет к непосредственной наживе. При фактическом осуществлении торговых операций возника-



"Меч судьбы" - атакующий глайдер четвертого стандарта. Один из лучших (если не лучший) в своем классе. И, пожалуй, самый красивый среди всего паноптикума

ют проблемы с поиском наиболее выгодных и безопасных маршрутов, но на то и это, чтобы с халавы рожа не треснула.

Квестовые пути почти всегда берут начало на основных и вторичных базах секторов и кланов, исправно несущих



службу сервисных центров. Для пущей исправности им иногда приходят в ум идеи нагрузить вас общественно-полезной работой: отвезти, привезти,

передать, сообщить. Реже уничтожить и истребить. Успешное выполнение задания ведет к повышению уровня жизни, провал - к упущенной возможности. Большая дорога - к первому или геймоверу.

С получением допуска в сектора ситуация сложилась любопытная, слегка осложненная двумя методами: ролевым и боевым.

Чтобы попасть из стартового во второй и третий вас вынудят воспользоваться рейтингом. Его начисляют за успешную предпринимательскую деятельность (чем успешнее, тем охотнее) и сдачу мозгов тех неудачников, на кого тяжким бременем обрушилась горечь поражения в бою, причем, необязательно с вами. Но и ваш урожай на ниве боевой деятельности может быть подобран конкурентами. Потому рекомендуется сначала пожать плоды виктории, а после с чистой душой почивать какое-то время на лаврах. Высокорейтинговый интеллект ценится дороже, что, в общем, и понятно. В иных употреблениях рейтинг замечен только еще раз: на него обращают внимание кланы, рассматривая вашу заявку на вступление в ряды. Такие вот ролевые моменты истины.

Для попадания в четвертый и последующий сектора необходимо будет одержать победы на арене над страждущими того же самого. Зато когда сие произойдет, то на пути к окончательному совершенству падут любые шлагбаумы и полная свобода вас встретит по всей территории. Только успевайте отстреливаться от желающих вам счастья.

#### Сектор Холмы. Внизу - "тусняк" Первых





## Плюрализмом по разногласиям

То не черным вороном кружит над Хиросимой стратегический бомбардировщик авиации США В-29, не оперной дивой изгаляется над головами связками темпераментный индонезийский вулкан Кракатау, то я продолжаю ставить вас в дальнейшую известность по случаю знаменательного повода в честь моего свежего знакомства с игрой "Механоиды" производства отечественного девелоперского дружба, товарищества и братства Skyriver. Обретать прелести жизни в бою - базис и надстройка любого экшна. Предмет данной статьи - не исключение. Диспуты с применением легких и тяжелых стволов, а также бомб и ракет, - основа жизненной философии населения Полигона. Для того, собственно говоря, и создавалось. Конкретика вытекает из клановой структуры механоидства. С одними у вас будет полный консенсус и общая точка зрения по наиболее животрепещущим актуальностям. С другими могут возникнуть разногласия, и тогда в ход пойдет лазерный, плазменный, позитронный, тахионный и прочий элементарно физический плюрализм. Впрочем, ситуацию во взаимоотношениях всегда можно постараться развернуть в прямо противоположную сторону. И даже достичь в этом определенных успехов.

В строгом соответствии с определением жанровой сущности игры, наибольшее влияние на боевые характеристики протагониста оказывает тактическое мышление и рефлекс его руководящей и направляющей силы. То есть той, которая не пожалеет кровных сбережений на два компактных диска. Однако техниче-

ское оснащение глайдера - тоже еще тот кузнец победы. Поэтому выходить скользителем первого стандарта супротив четвертого - весьма короткий путь к тому, чтобы задуматься, а так ли уж вы были правы. И загрузить при этом наиболее подходящий по содержанию сэйв.

Изобразительный видеоряд игры выполнен в современной 3D-манере с учетом всех поименно самых передовых достижений в области двигателей графического прогресса. Свет и тени, ночь и день, и, кроме того, поганки на Болоте, ростом давшие бы

фору некоторым не особо удавшимся в пап и мам баобадам, настраивают на жизнерадостный лад и поднимают показатель счастливого выражения лица до отметки "и чего я в тебя такой влюбленный". А звук, что характерно, ничего не портит и не опускает.

Но самое главное я хочу поведать вам, прямо не сходя с данного места своего повествования. Все два с половиной источника и столько же составляющих игрового процесса "Механоидов" сделаны с очевидной любовью и вниманием к тем, для кого результаты девелоперского труда преимущественно предназначались. В том смысле, что к нам с вами. И потому в этот знаменательный момент отрезка времени, когда ковер-самолет моего красноречия практически свернут в рулон, засыпан нафталином и уже ожидает следующего подходящего случая для очередного трансконтинентального залета мысли, мне остается только выразить чувство глубокого удовлетворения от знакомства с проделанной Skyriver работой и пожелать коллективу "Реки в небо" оптимального программного кода в деле дальнейших творческих успехов. Спасибо за внимание.

Н

### Обращаться с Первыми нужно крайне уважительно. Иначе...



| РЕЙТИНГ            |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★ |
| ДИЗАЙН             | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★ |

8.5



# По ту сторону

★ Жанр **Action с элементами RPG и RTS** ★ Издатель **1C** ★ Разработчик **Enigma Software Productions** ★ Русское название **Добро против Зла**  
★ Рекомендуются **Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.games.1c.ru/angels\_vs\_devils**

В течение многих сотен лет за человечеством пристально наблюдают Бог и дьявол. Они следят за любыми поступками и помыслами людей, но стараются никогда не вмешиваться в наши дела. Время для очередного вторжения темных и светлых сил настало. Ангелы и демоны решили окончательно разобраться в том, кому из них будет принадлежать человечество. Власть над людьми достанется сильнейшему.

## Что у нас в ассортименте?

В первую очередь, нужно решить, за какую из сторон вы хотите играть. Различие между представителями сил света и тьмы большей частью заключается в вашем субъективном пристрастии. Отмечу лишь, что ангелы - достаточно быстрые и проворные, в то время как их противники отличаются большей выносливостью и силой удара. Выбрав сторону, можно изменить внешность каждого персонажа, сделать ему неординарную прическу, парочку стильных татуировок и подобрать модные очки. Когда работа над обликом завершена, пора выпускать протезы в свет (ну, или во тьму).

"Добро против Зла" предлагает игру в режиме одиночных заданий, что отлично подходит для тренировок или кампании. Кампания начинается после того, как игрок определит всех участников своей команды (до четырех персонажей с каждой стороны). Управлять можно только одним персонажем, которого вы выбираете перед началом нового уровня. В каждой миссии есть одна общая цель - выполнить задание быстрее ваших противников, и здесь все средства хороши.

## Стенка на стенку

Герои знают множество рукопашных приемов, немного летают, весьма результативно атакуют противника с воздуха, и владеют несколькими специфическими видами атаки, такими, как удары молнией, лазером, умение заморозить и парализовать врага. Большинство способностей приобретается только после нахождения магических предметов или покупки их в магазине на собранные в сражении монеты.

В редкие минуты бездействия и ожидания герои будут насвистывать заунывные мелодии, подчеркивающие динамичность сопровождающей уровни музыки.



Через несколько секунд ангел из моей команды принесет последний знак противника в лагерь, и сражение будет выиграно



Анна ЩЕГЛОВА

Что может быть увлекательнее, чем видеть, как в вас целются и не попадают?  
Уинстон Черчилль



В награду за победу в сражении каждому члену команды победителя начисляется определенное количество очков, зависящее от активности персонажа. Очки распределяются по нескольким направлениям: это сила, мощь, телосложение, ловкость и скорость. В зависимости от развития тех или иных способностей распределяются роли участников. Поведение и стратегия ваших союзников и соперников обуславливаются конкретным уровнем игры и поставленной перед ними задачей. Если цель миссии - захватить несколько символов противника и принести их в свой лагерь, то члены команды самостоятельно распре-

## Глазки разбегаются, разбегаются, закончили разбежаться

Хорошее графическое оформление, яркие живые модели маленьких ангелов и дьяволов достойны того, чтобы привлечь внимание игрока. Если же вам лень начинать целую кампанию и подолгу совершенствовать умения героев, можно неплохо провести время за оригинальным командным файтингом, тренируясь и выполняя задание "убей их всех". Или устроить схватку в "Добро против Зла" посредством интернета или LAN.

И вполне вероятно, что, очутившись на множестве локаций, от старого доброго Лондона до знаменитой Таймс-



делят между собой, кто отправится в стан врага, а кто останется охранять собственные эмблемы. Действуя сообща со своими однополчанами, можно достаточно быстро выиграть текущий этап, выполнив еще и несколько дополнительных заданий. В противном случае не надейтесь, что союзник прикроет вас своей неширокой, но надежной спиной.

Однако прежде чем радоваться успехам своей команды, учтите, что противоборствующая сторона не будет спокойно наблюдать за этим. За победу придется биться.



сквер, от светлого замка Зари до охватываемого языками пламени кратера Сатаны, вы окончательно уясните для себя, что борьба за судьбу человечества удивительно приятна на вид и на вкус.

## РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★  
ГРАФИКА ★★★★★★  
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★  
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★  
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★

7.0



# Рисование нереальности

## Основы картостроения на движке UnrealEd для игры XIII

*Вокруг пустого операционного стола озадаченно стояли хирурги. Вскрытие тринадцатого давно должно было начаться, но отсутствовал пациент. Вдруг неизвестно откуда появилась гигантская рука с карандашом и принялась шустро ерзать по столу. "Полный трубец", - дружно подумали доктора. "Вы хотите сказать - трупец?" - осторожно поправил свеженарисованный пациент. "Точно, песец", - заранее согласились между собой хирурги и принялись за работу. Единственное, что смогло показать вскрытие, - то, что вскрыть оно ничего не способно, ведь стоило сделать первый надрез, как из пациента поперла совершенная нереальность, которой никто особо и не ожидал. Что не сделали они, тем займемся мы.*

### Вступление

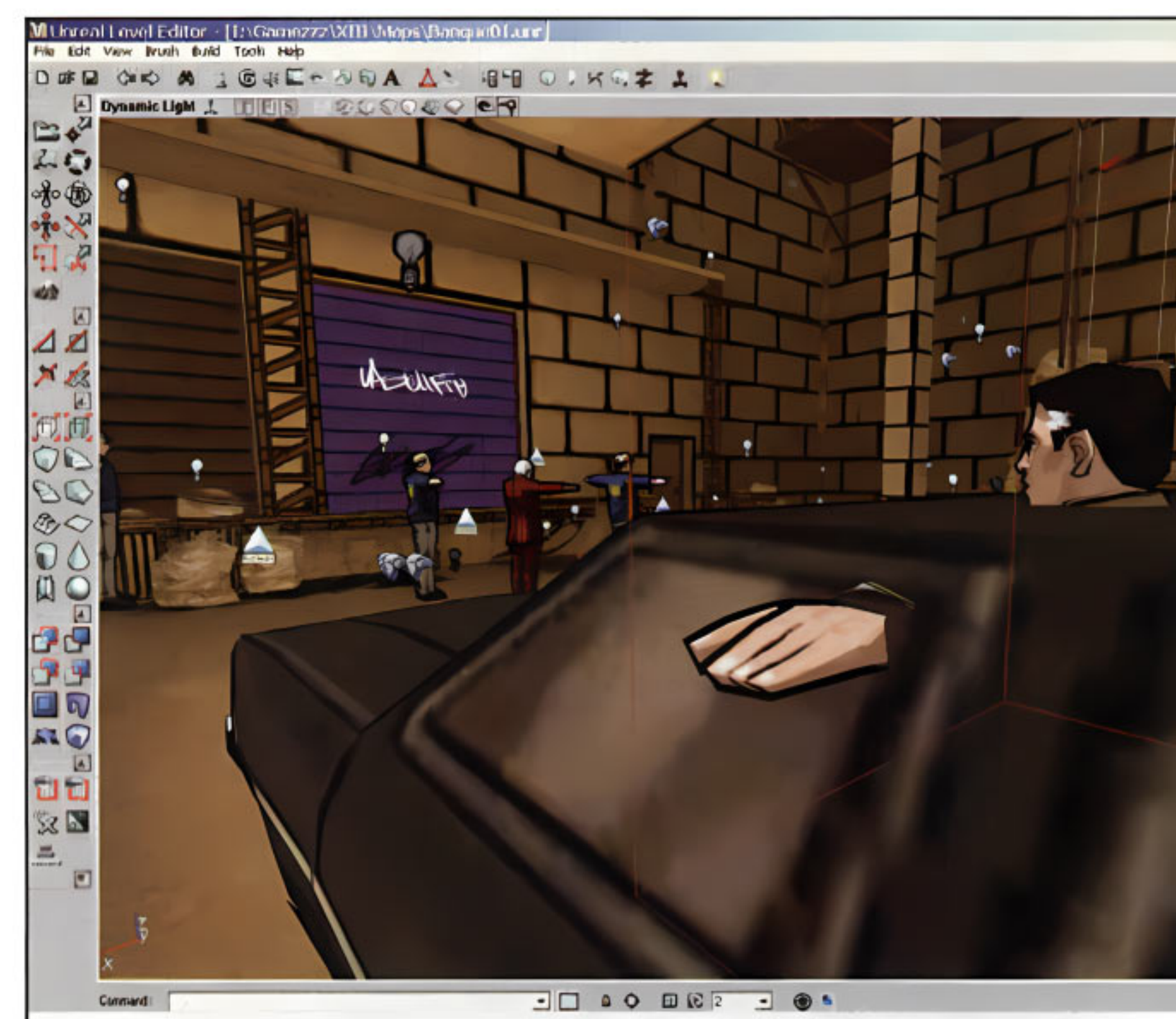
Сама программа входит в комплект с игрой и запускается из файла XIII\system\XIIIEd.exe. Запускать ее отдельно от игры не имеет смысла, так как многие необходимые для работы функции будут отсутствовать. Кроме XIII, на движке UnrealEd созданы Splinter Cell (с адд-оном), Unreal Tournament 2003, Dead Man's Hand, Deus Ex: Invisible War, Desert Thunder, Lineage 2, Sephiroth, Postal 2, Devastation, Rainbow Six: Raven Shield, Unreal 2: The Awakening, America's Army. Если у вас есть одна из этих игр, но нет редактора, можете взять его с нашего диска и осваивать по данному руководству. Заранее предупреждаем, что, в общем, су-

глючить, переставая реагировать на любые нажатия, а иногда и запарывая проделанную ранее работу.

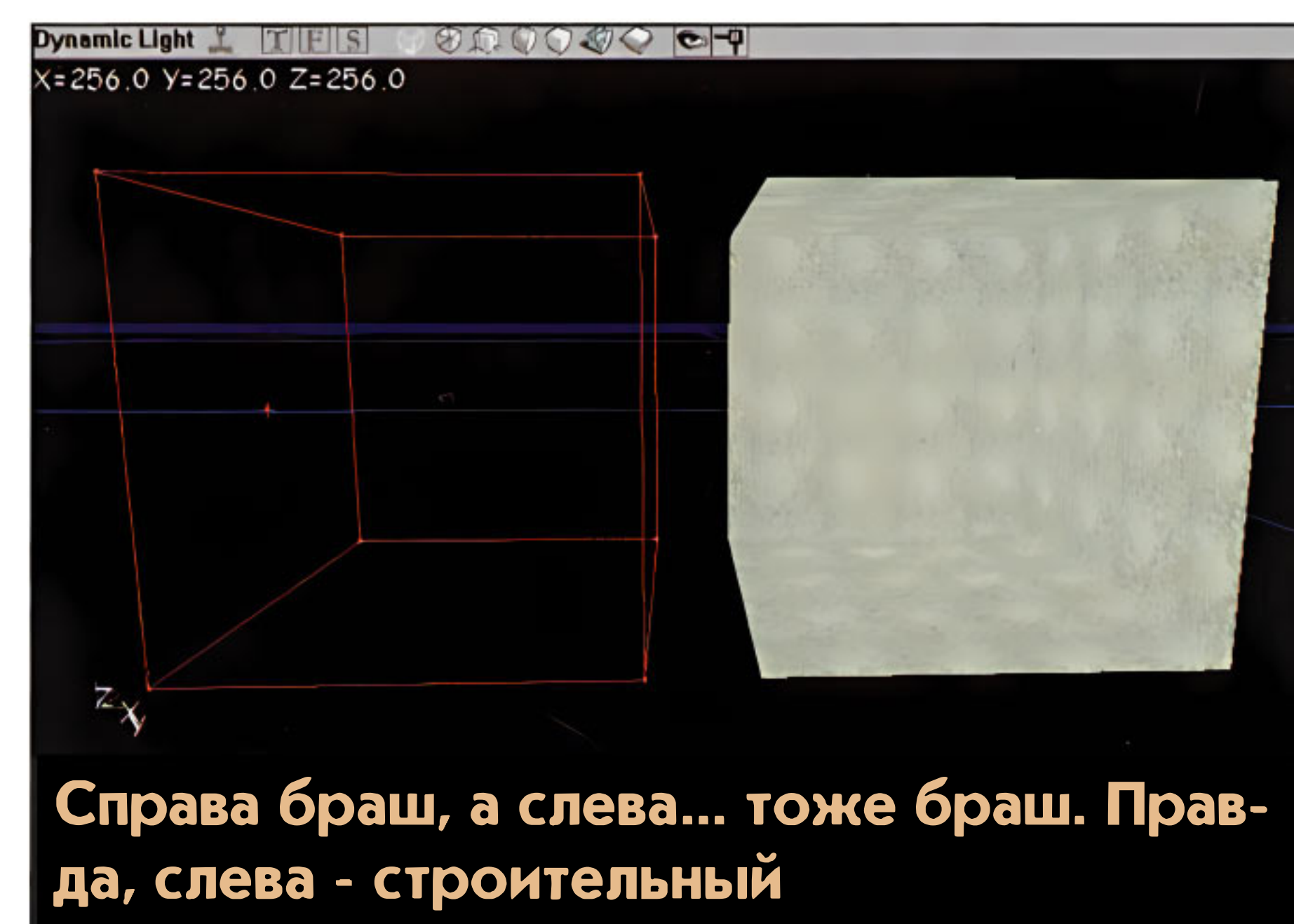
### Создание элементарных брашей<sup>[1]</sup>

Чтобы крутить камерой, зажимайте правую кнопку мыши. С зажатой левой кнопкой камера начинает ездить по осям X и Y (как по полу). А с зажатыми левой и правой кнопками одновременно - по оси Z (привет каучуковым мячикам). Те же комбинации, но с зажатым Alt вращают камеру вокруг осей.

У левого края экрана расположено пять выдвижных кнопочных панелей. Каждую из этих панелей можно спрятать и снова показать, кликнув **33**.



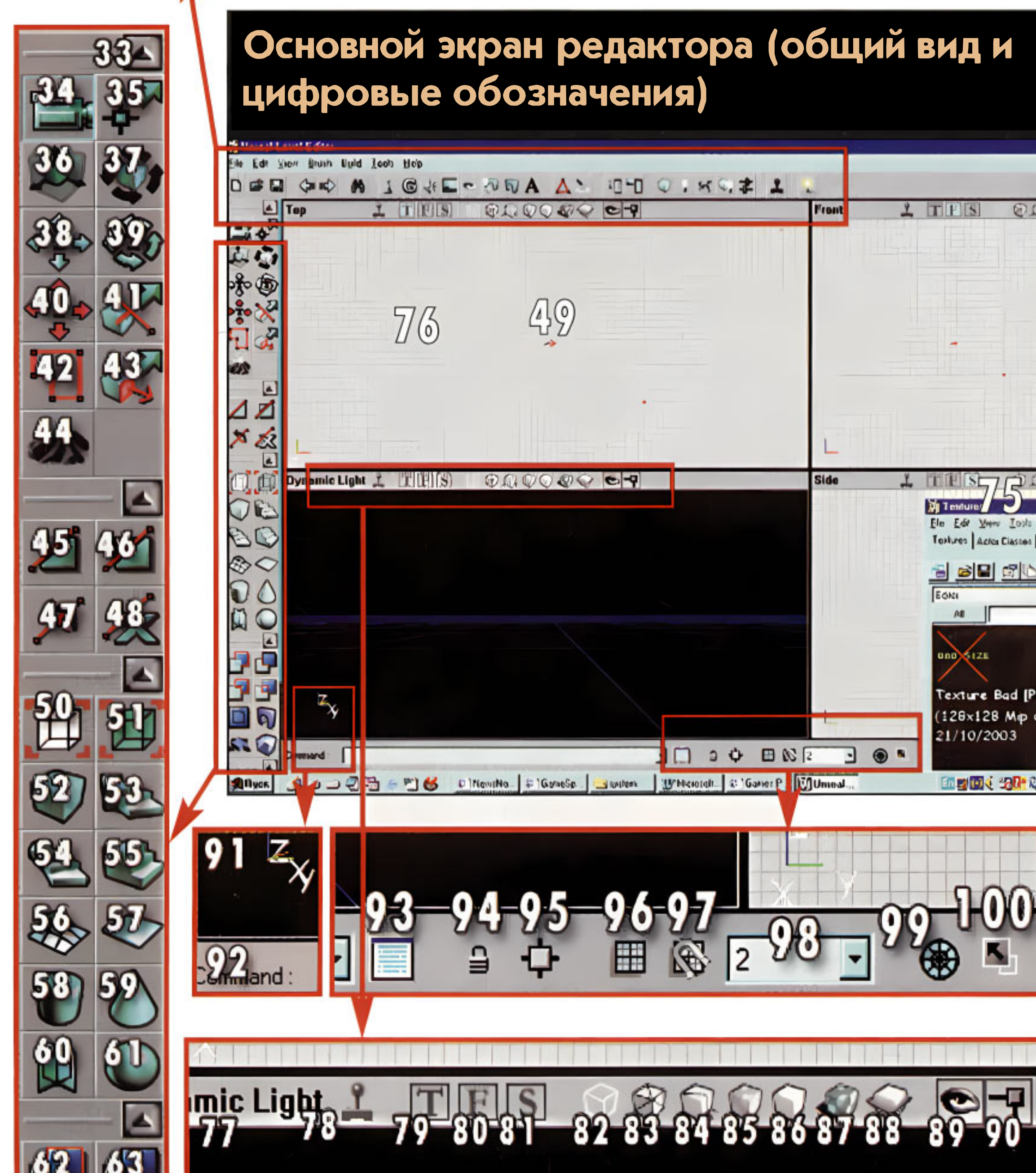
после чего нажмите на кнопку Build. Каждый уровень UnrealEd'a представляет собой нечто вроде гигантского куба (далее - Всемирный Браш). Заметьте - не полого куба, а очень даже заполненного. Когда мы создаем браш, на самом деле это лишь заготовка (ака строительный браш). Ее можно как угодно гнуть и вытягивать, торкать и плющить. Но вот только пока эта заготовка не вырезана (Subtract) из Всемирного Браша, она, по сути, является ничем. Зато стоит вам ее вырезать **63**, как в нее уже можно помещать свет, героев и игровые объекты. Вот только одно "но". Больше вы с этим вырезанным брашем ничего никогда не сделаете (даже удалится он лишь в месте с Всемирным собратом), разве что повернете время вспять, щелкнув на **11** (Ctrl + Z). В дальнейшем будем называть заготовку для браша самым брашем. Это не ошибка - брашем она названа и в редакторе, так что придется принять это как должное.



Справа браш, а слева... тоже браш. Правда, слева - строительный

ществует гигантское количество всевозможных версий UnrealEd, отличающихся друг от друга мельчайшими деталями. Не только сами разработчики из Epic постоянно навораживают свой движок, но и всевозможные разработчики, закупающие его, тоже вовсю стараются приспособить редактор под личные нужды. В результате, если вы пользуетесь не той версией редактора, что поставляется вместе с игрой XIII, многих кнопок и актеров может не оказаться на местах. Не огорчайтесь, просто поищите по соседним классам, скорее всего - они где-то там.

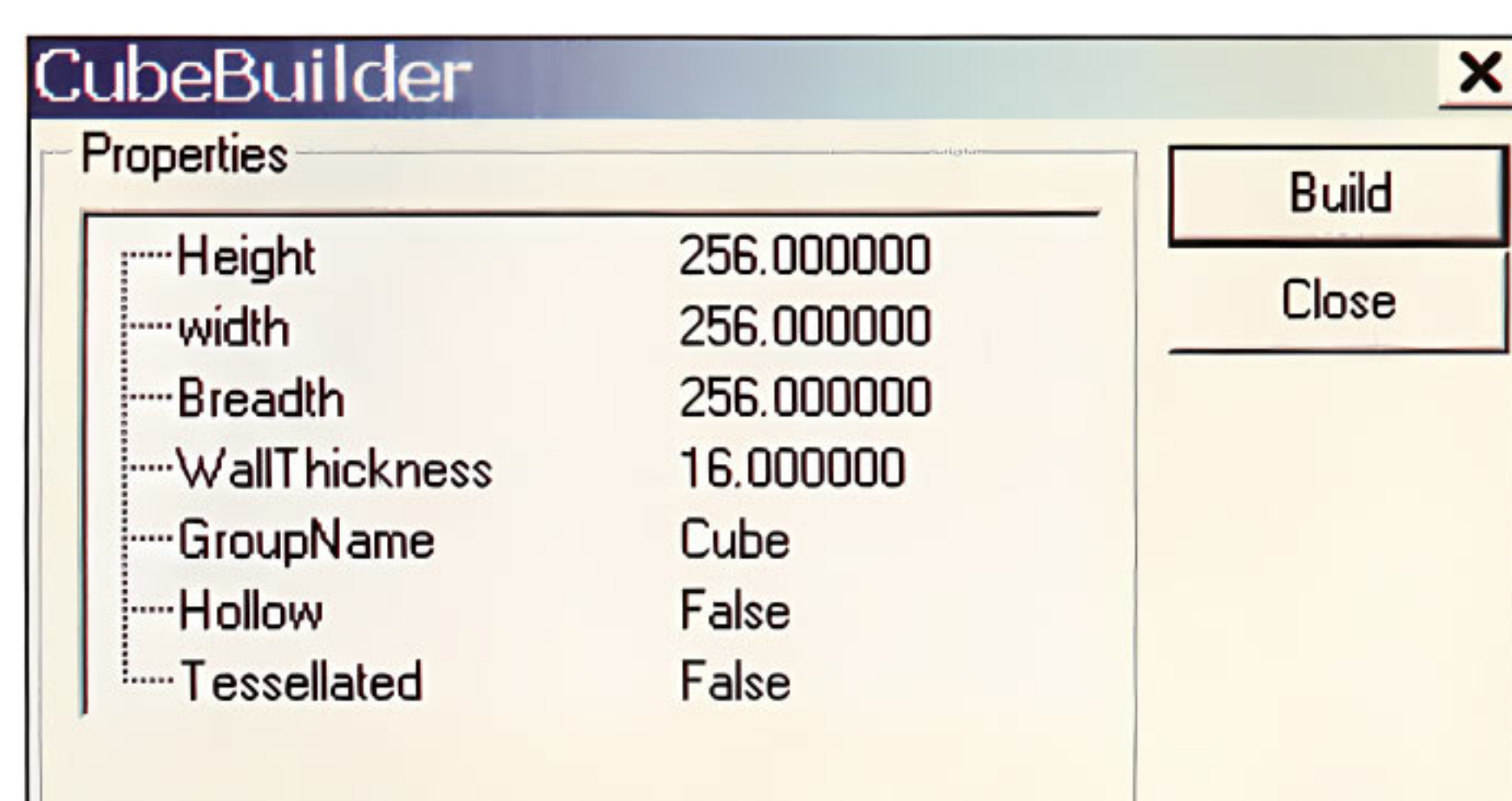
Редактор обладает слабой "защитой от дурака", поэтому постарайтесь не делать лишних, необдуманных или нетерпеливых многократных щелчков мышью. Редактор - не компьютерная игра, а профессиональный инструмент, который при неаккуратном обращении начинает сильно



По умолчанию все панели выдвинуты. На третьей сверху панели десять кнопок. Восемь из них (все, кроме **50** и **51**) отвечают за создание примитивных брашей. Чтобы создать тот или иной примитивный браш, щелкните на его изображении правой кнопкой мыши. Если надо, измените характеристики браша,

[1] Браш - фигура, составленная из полигонов, то есть любая трехмерная модель





### 52 Cube

Создает параллелограмм. По умолчанию, как несложно догадаться, куб.

Height - высота;

Width - ширина;

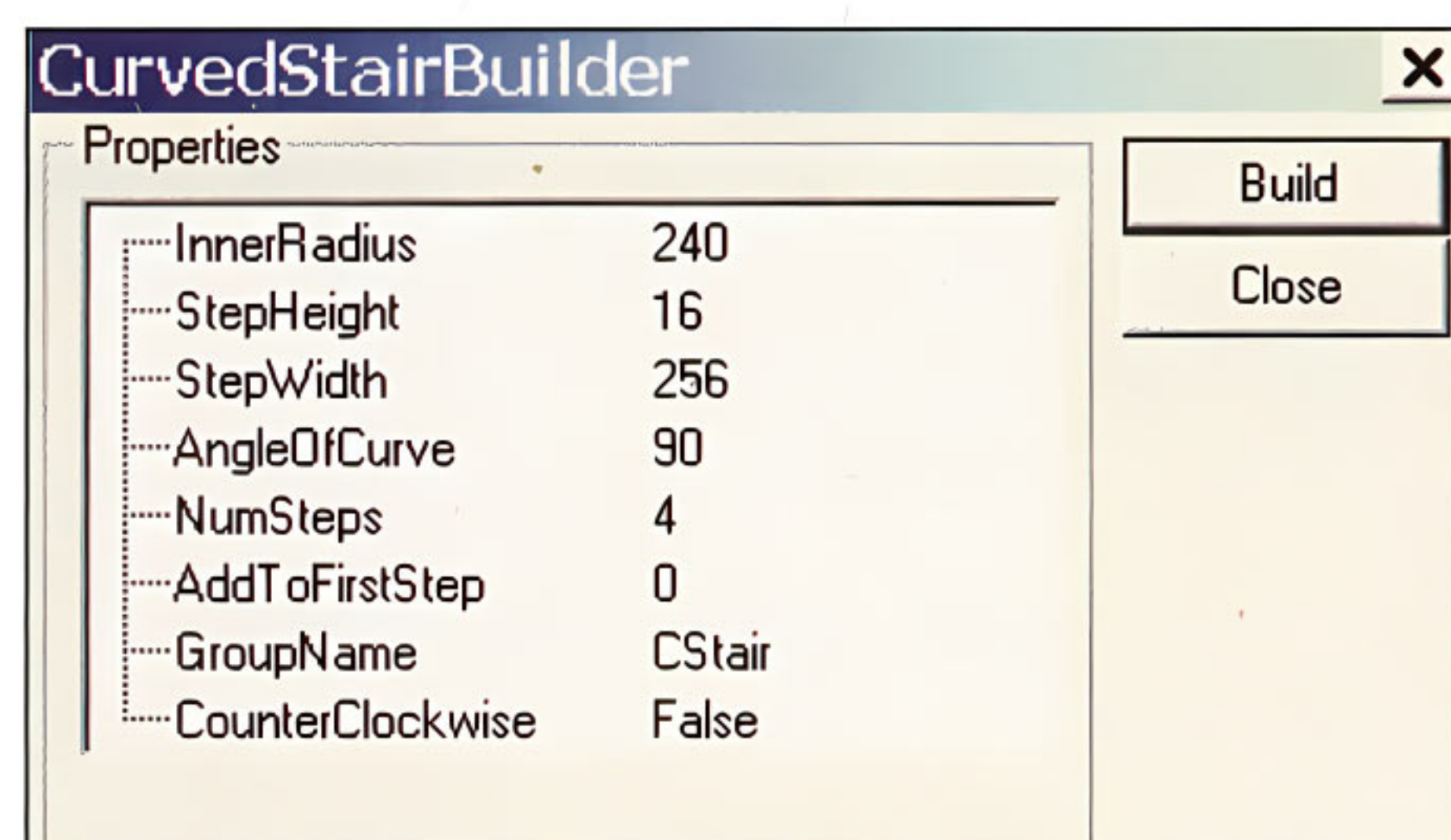
Breadth - длина;

WallThickness - толщина стен;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно);

Hollow - полый браш (True) или заполненный (False);

Tessellated - представляет ли браш единое целое (False) или оказывается "разложен" на отдельные полигоны (True). Последнее удобно, если позже нужно будет развалить браш на части. Например, если это модель "разбиваемого" стекла.



### 53 Curved Stair

Создает лестницу, немного (или много - в зависимости от настроек) повернутую в сторону.

InnerRadius - внутренний радиус. Расстояние от центра до дальнего края ступеней. Не может быть меньше единицы, так как тогда ступени стоят вплотную к центру;

StepHeight - высота каждой ступени;

StepWidth - ширина ступеней;

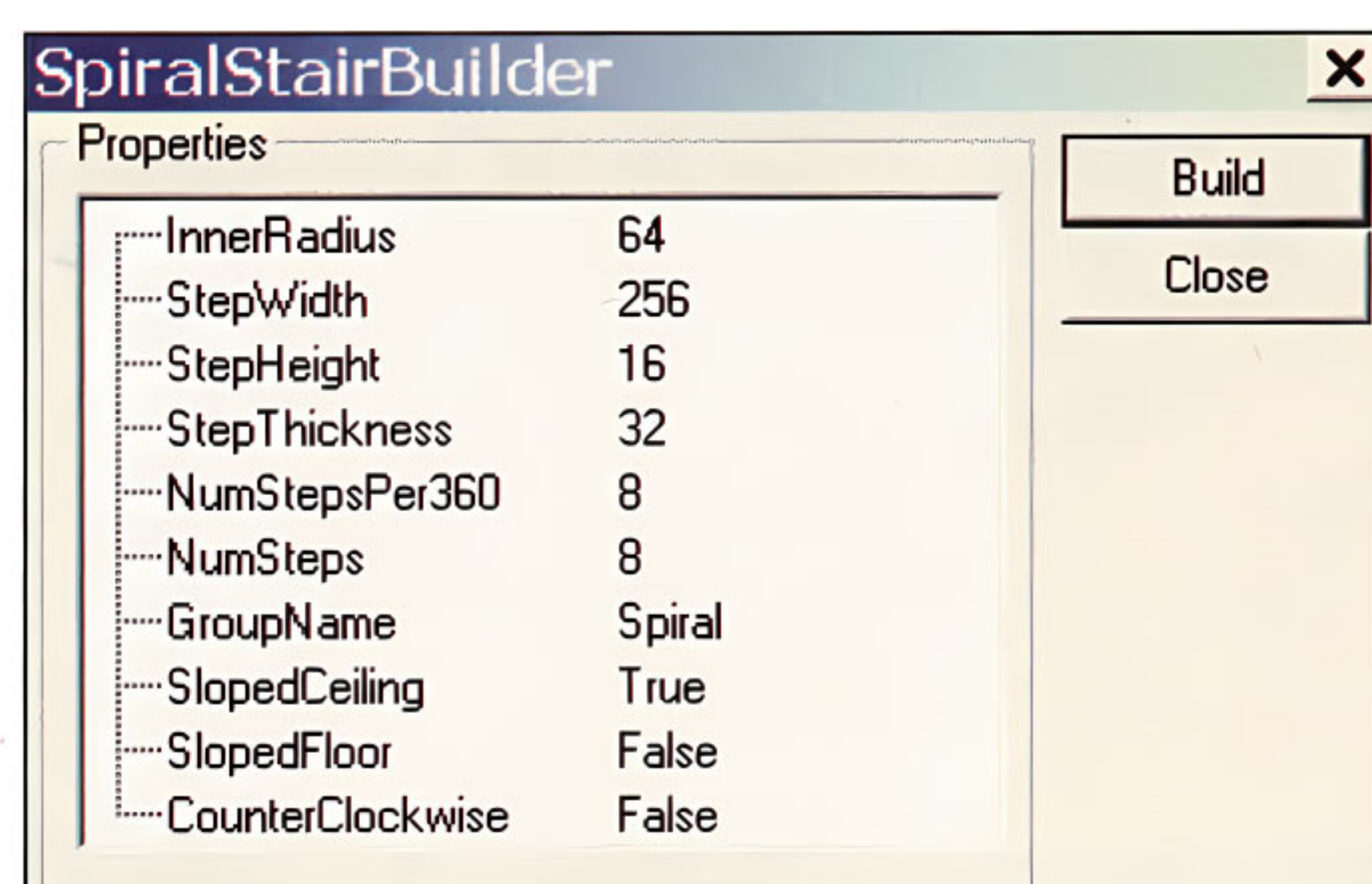
AngleOfCurve - на сколько градусов поворачивается лестница. Теоретически максимальное значение данного параметра 360, но тогда лестница будет упираться в саму себя, что не есть хорошо;

NumSteps - количество ступеней;

AddToFirstStep - дополнительная высота первой ступени. Данный пункт позволяет сделать нижнюю ступень лестницы выше или ниже остальных;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно).

CounterClockwise - лестница будет идти по часовой стрелке (False) или наоборот (True).



### 54 Spiral Stair

Винтовая лестница. Штука красивая, но при создании уровней редко применяется из-за невероятной высоты ступеней, так как, если ступени будут слишком низкими, идущему придется согнуться в три погибели или удариться головой о ступени следующего витка.

InnerRadius - внутренний радиус. Расстояние от центра до дальнего края ступеней. Не может быть меньше единицы, так как тогда ступени стоят вплотную к центру;

StepWidth - ширина ступеней;

StepHeight - высота каждой ступени;

StepThickness - ширина каждой ступени. То есть насколько далеко будет то место, по которому проходят, от того, о которое на витке ниже башкой ударяются;

NumStepsPer360 - количество ступеней в одном витке;

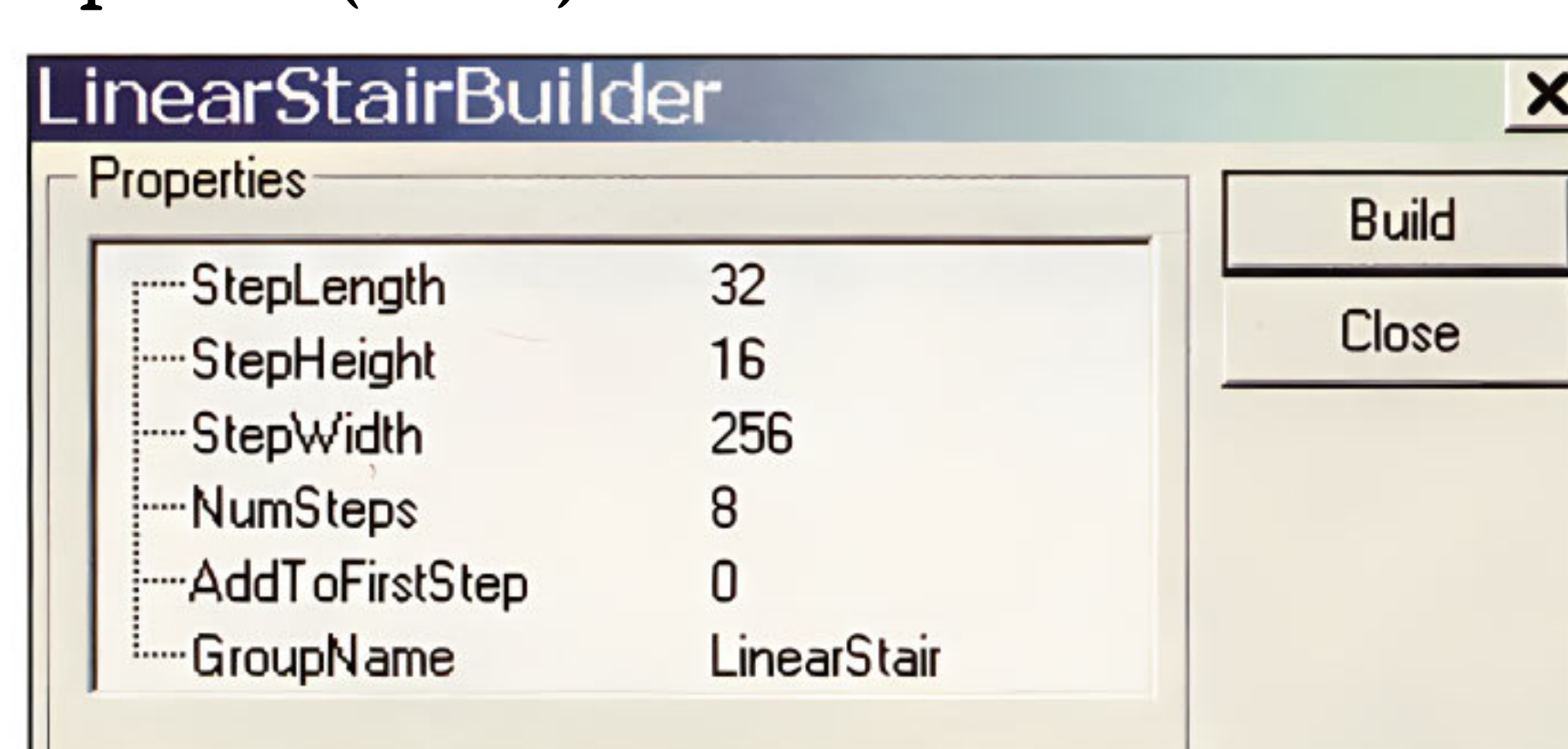
NumSteps - общее количество ступеней;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно);

SlopedCeiling - ровный потолок (True) или ступенчатый (False);

SlopedFloor - скат (True) или лестница (False);

CounterClockwise - лестница будет идти по часовой стрелке (False) или против (True).



### 55 Linear Stair

Самая обычная прямая лестница. Вроде той, что ведет к вашему подъезду.

StepLength - длина каждой ступени;

StepHeight - высота каждой ступени;

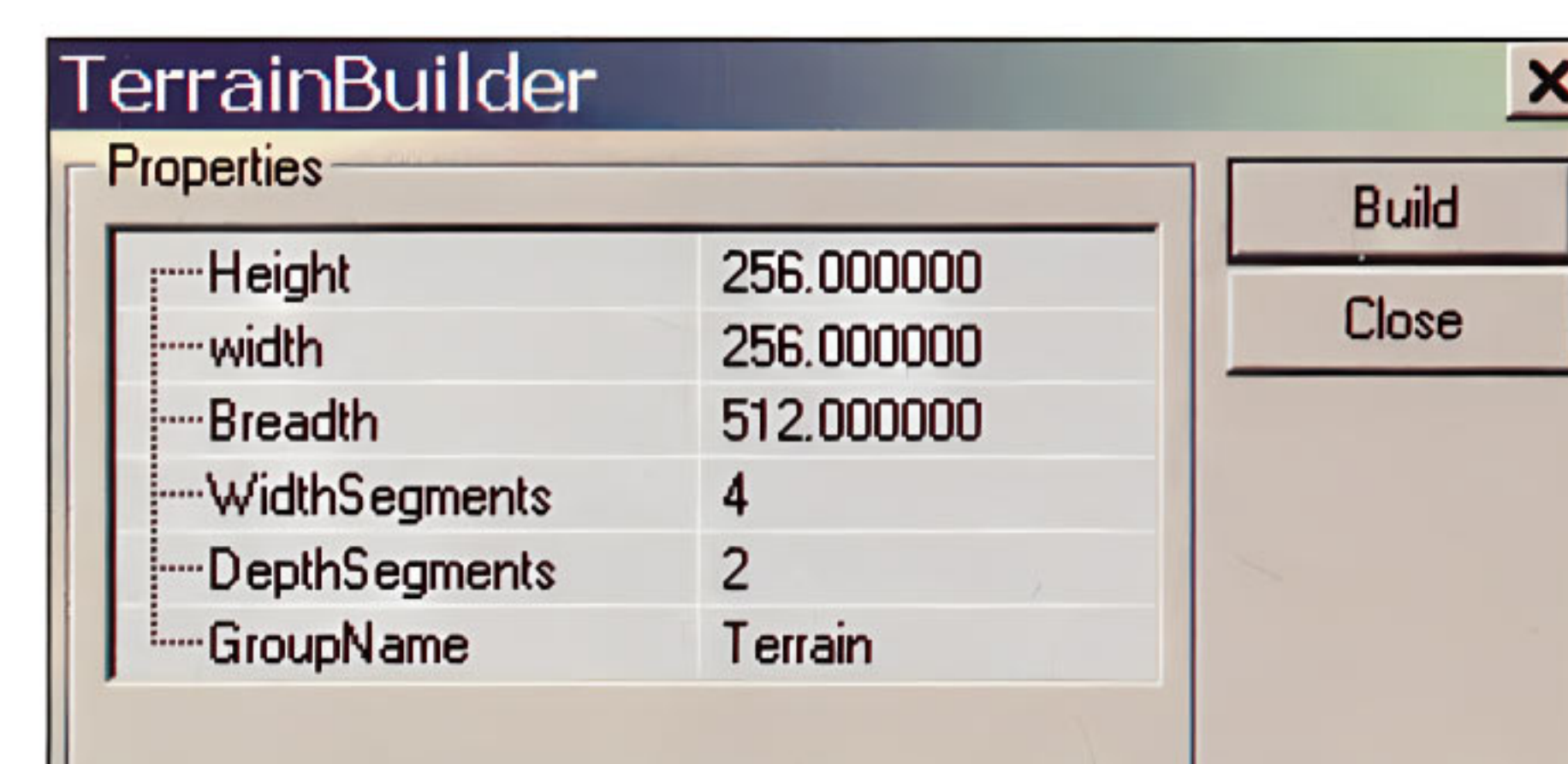
StepWidth - ширина ступеней;

NumSteps - общее количество ступеней;

AddToFirstStep - дополнительная высота первой ступени. Данный пункт позволяет сделать нижнюю ступень

лестницы выше или ниже остальных;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно).



### 56 BSP Terrain

Создание участка земли, который потом можно будет как угодно выгибать, жать и мять.

Height - высота;

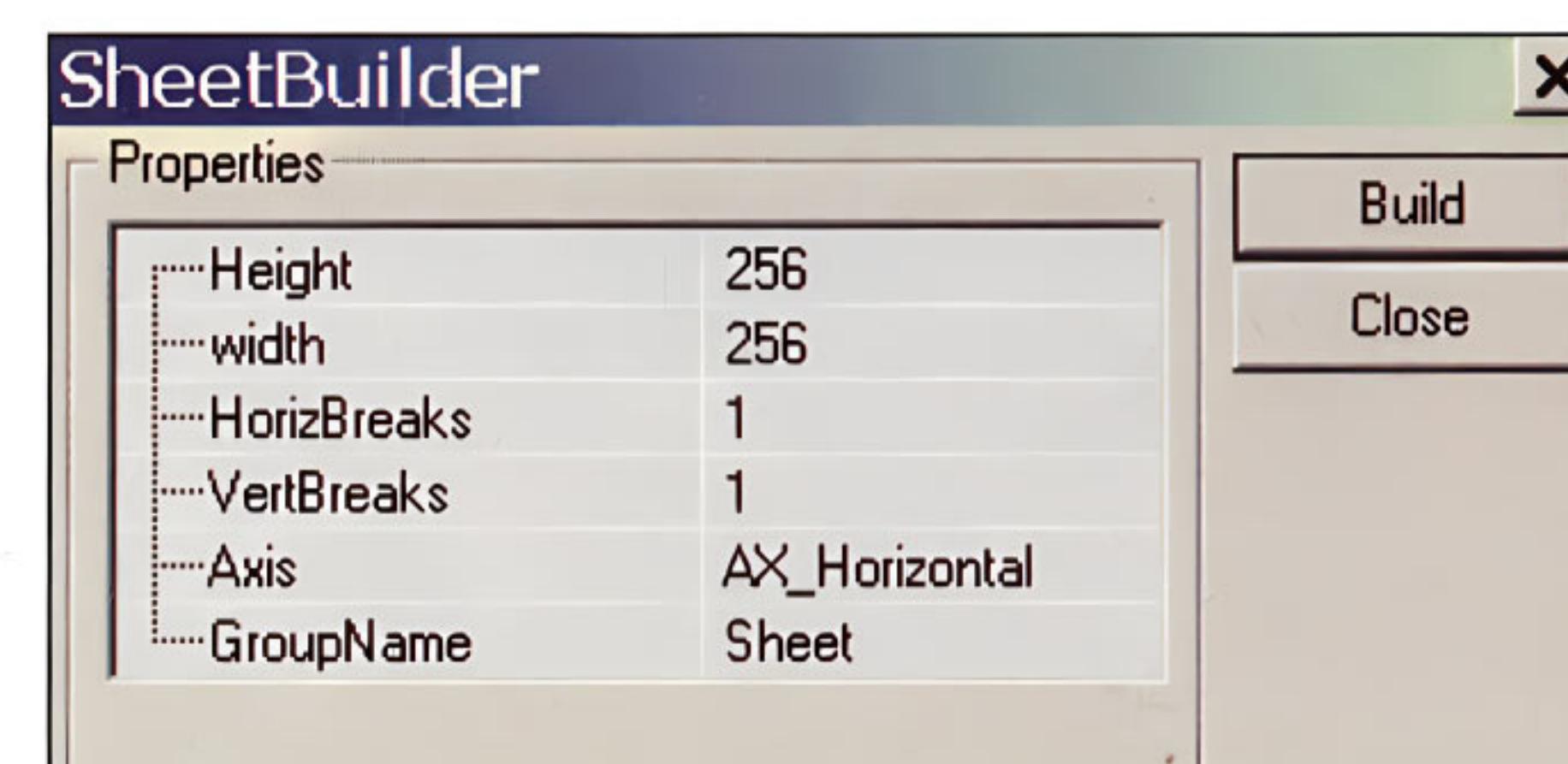
Width - ширина;

Breadth - длина;

WidthSegments - количество доступных для трансформирования вширь участков земли;

DepthSegments - количество доступных для трансформирования вглубь/ввысь участков земли;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно).



### 57 Sheet

Создание панели, в народе позорно именуемой спрайтом.

Height - высота (если панель поставлена "на попа");

Width - ширина;

HorizBreaks - для случая, если вам понадобится порвать панель на горизонтальные лоскуты, вам изначально предлагается указать их количество;

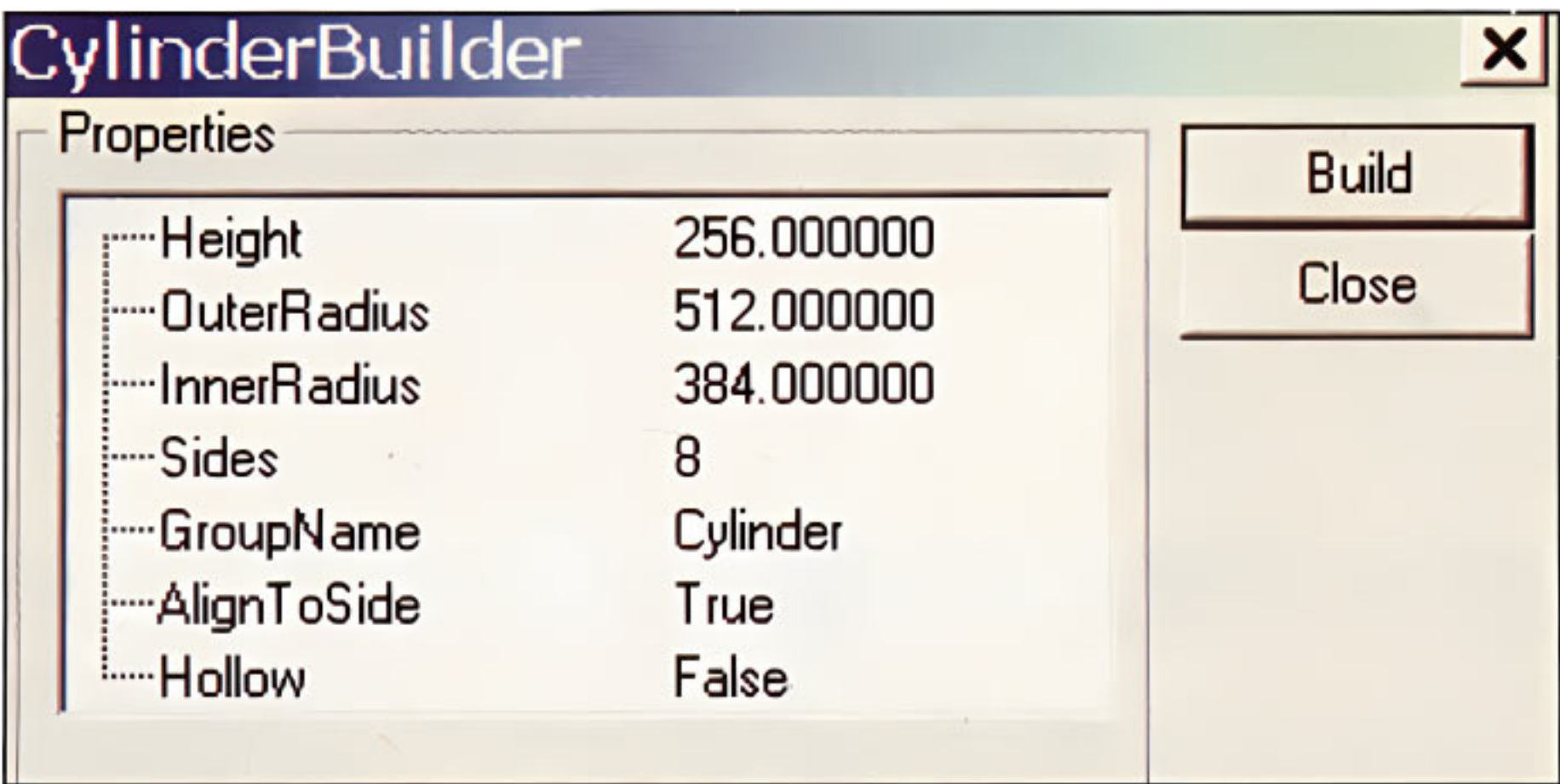
VertBreaks - то же самое, но теперь рвать придется на вертикальные полосы;

Axis - в этом пункте вы выбираете, как панель будет располагаться сразу же после создания;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш. Необязательно.







58 Cylinder

Создание цилиндра или трубы.

Height - высота;

OuterRadius - ширина трубы, радиус цилиндра;

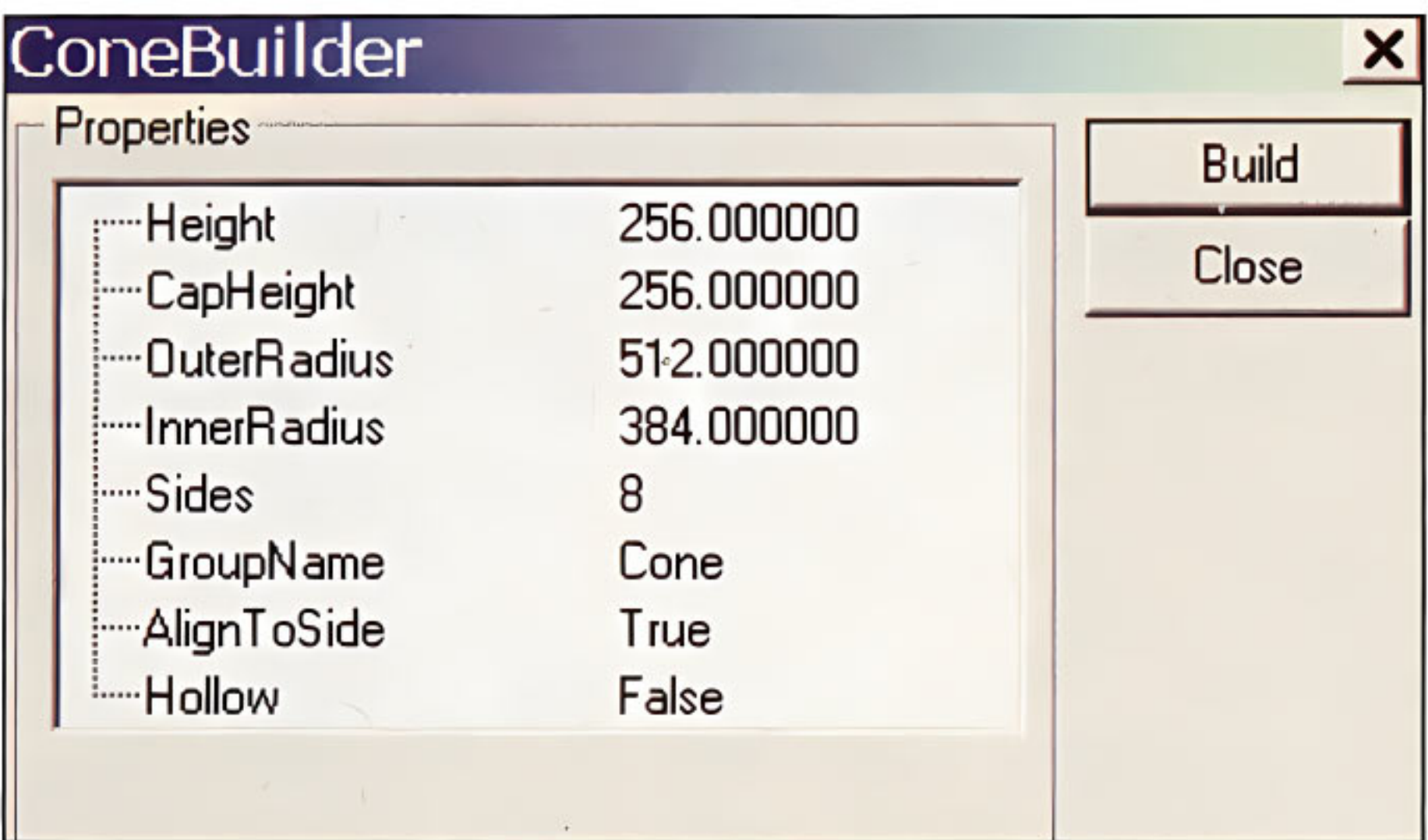
InnerRadius - ширина трубы. Для цилиндра такая характеристика отсутствует;

Sides - количество граней. В случае с цилиндром, если выбрано 4 грани, то получается параллелепипед;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно);

AlignToSide - параллельна ли верхняя грань цилиндра нижней (False) или под углом (True);

Hollow - так все-таки труба (True) или цилиндр (False)?



59 Cone

Создание конуса или "колпака".

Height - высота;

CapHeight - глубина отверстия в колпаке;

OuterRadius - радиус конуса;

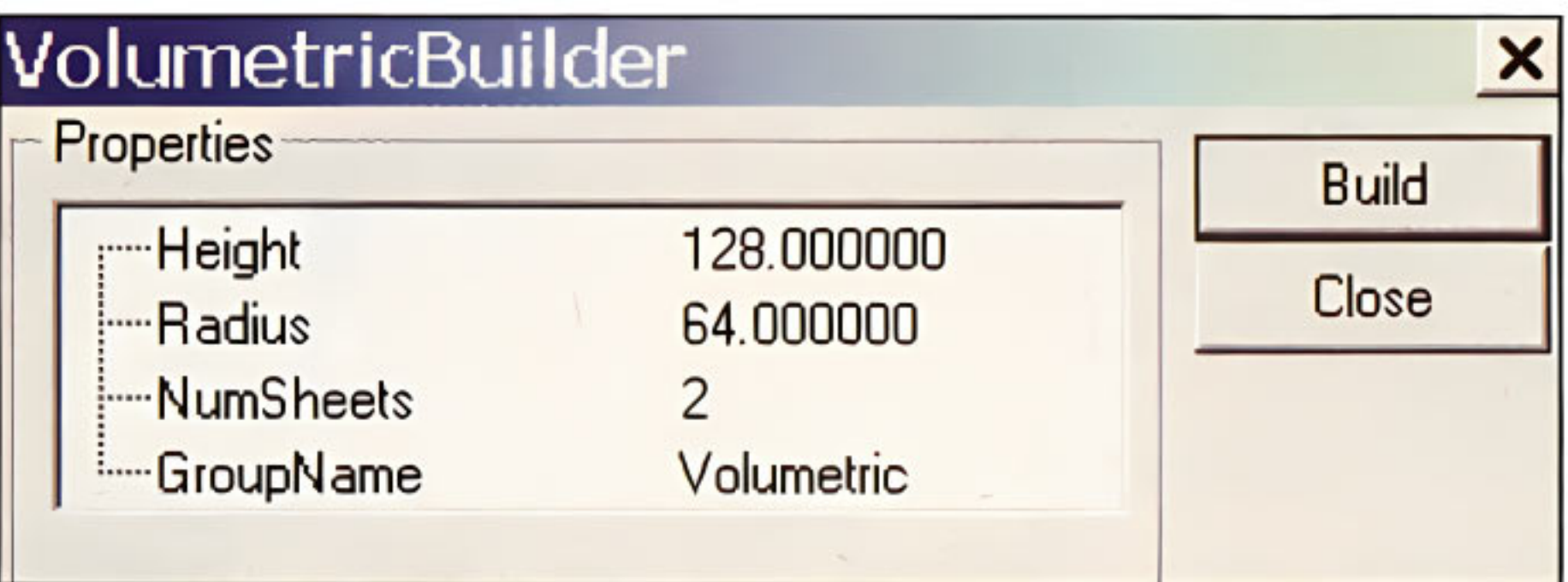
InnerRadius - радиус внутреннего отверстия колпака;

Sides - количество граней;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно);

AlignToSide - прямо ли стоит цилиндр (False) или "срезан" осью (True);

Hollow - выбирайте: цилиндр (False) или колпак (True).



60 Volumetric Shape

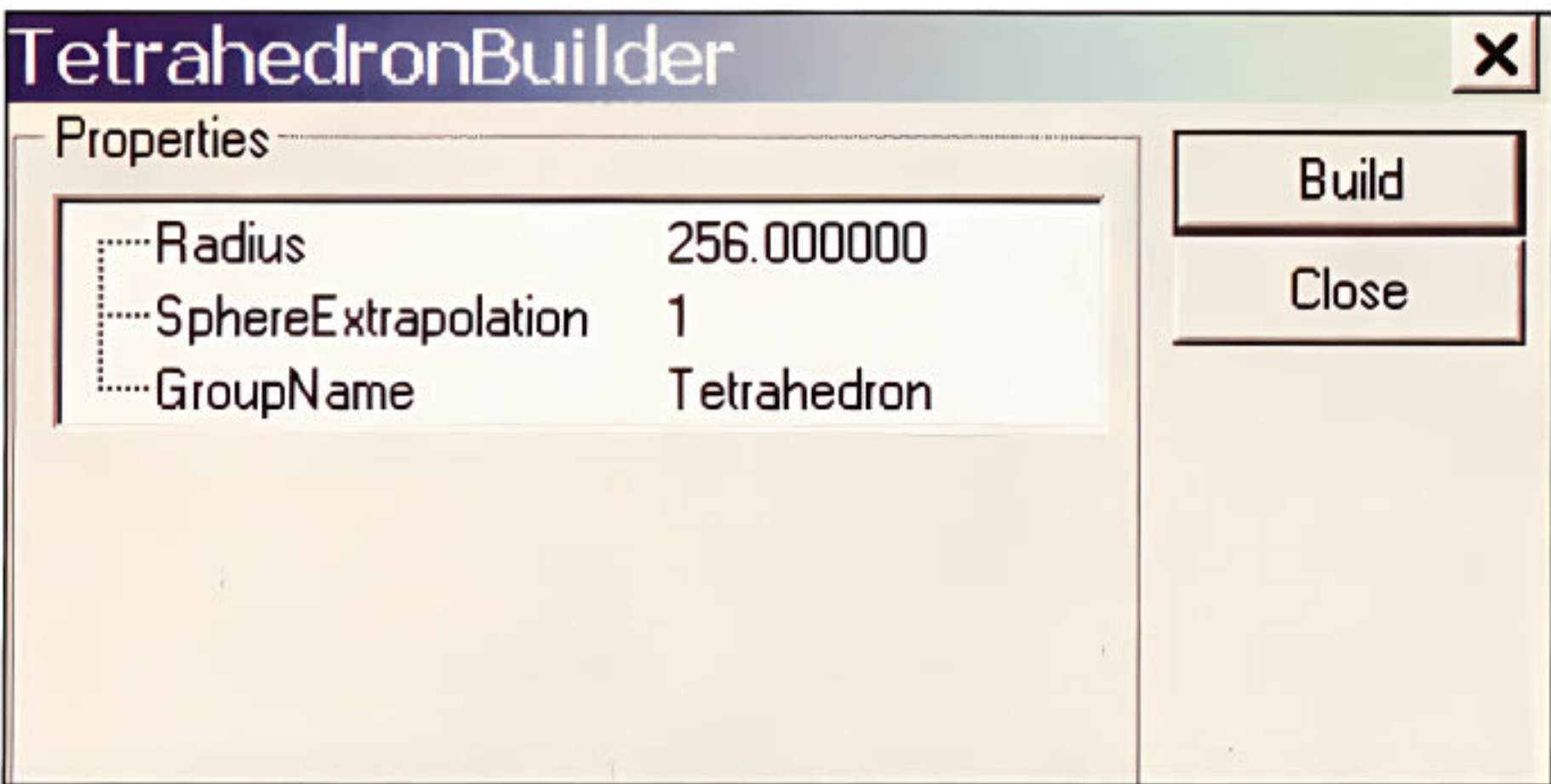
Перекрещенные панели (тьфу, спрайты), с помощью которых некоторые не в меру ленивые разработчики (не буду показывать пальцем) так любят изображать огонь и деревья.

Height - высота всего "букета";

Radius - расстояние от центра до краев панелей;

NumSheets - количество панелей;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно).



61 Tetrahedron

Создание тетра... дедтра... короче, шара.

Radius - расстояние от центра шара до его краев;

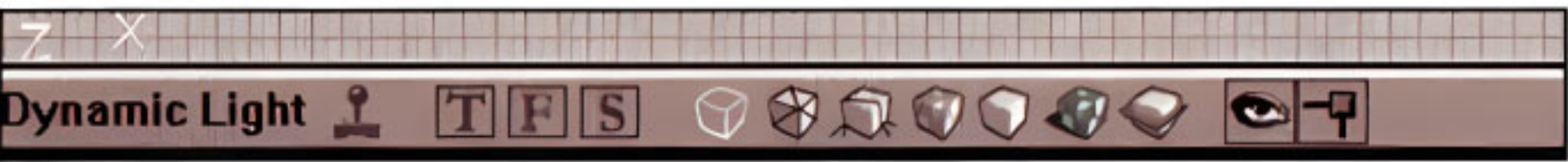
SphereExtrapolation - количество полигонов в шаре. Чем их больше, тем он больше похож на шар, но и тормозит систему сильнее. Не советуем ставить больше 5-7. А то у нас все вылетало, даже не удосужившись сохраниться. Может, вам больше повезет;

GroupName - название группы объектов, в которую будет входить данный браш (заполнять необязательно).

Чтобы передвинуть браш (да и вообще любой объект), выделяйте его, кликнув по нему левой кнопкой мыши (он должен стать более ярким на всех окнах, где виден), и, зажав Ctrl + одну или обе кнопки мыши, двигайте его так же, как двигали камеру.

Управление окнами

По умолчанию всегда стоит четыре окна 76, например), через которые происходит наблюдение за Мировым Брашем. С левого верхнего угла окна начинаются всевозможные обозначения и кнопки.



77 - название окна. 78 - переключатель.

Во включенном состоянии (это когда он обведен) ситуация, отображаемая через данное окно, всегда соответствует действительности, и стоит вам передвинуть браш в другом окне, как она передвинется и в этом. Иначе же браш в этом окне остается на месте, пока вы не кликнете на него (окно) или пока не выделите его другим способом. До этого момента окно будет бессовестно врать. Не рекомендуем активировать джойстики на всех окнах, т.к. это серьезно тормозит систему.

79 (Alt+7)

Переключение на вид сверху.

80 (Alt+8)

Переключение на вид спереди.

81 (Alt+9)

Переключение на вид сбоку.

82 (Alt+1)

Переключение на вид "три четверти" (по умолчанию). Далее кнопки включают всевозможные "плюшки" именно для этого вида.

83 (Alt+3)

Видны текстуры и BSP-браши (о них ниже),

84 (Alt+4)

Видны линии разрезов (о них ниже).

85 (Alt+6)

Видны одни текстуры.

86 (Alt+0)

Отображаются лишь источники света.

87 (Alt+5)

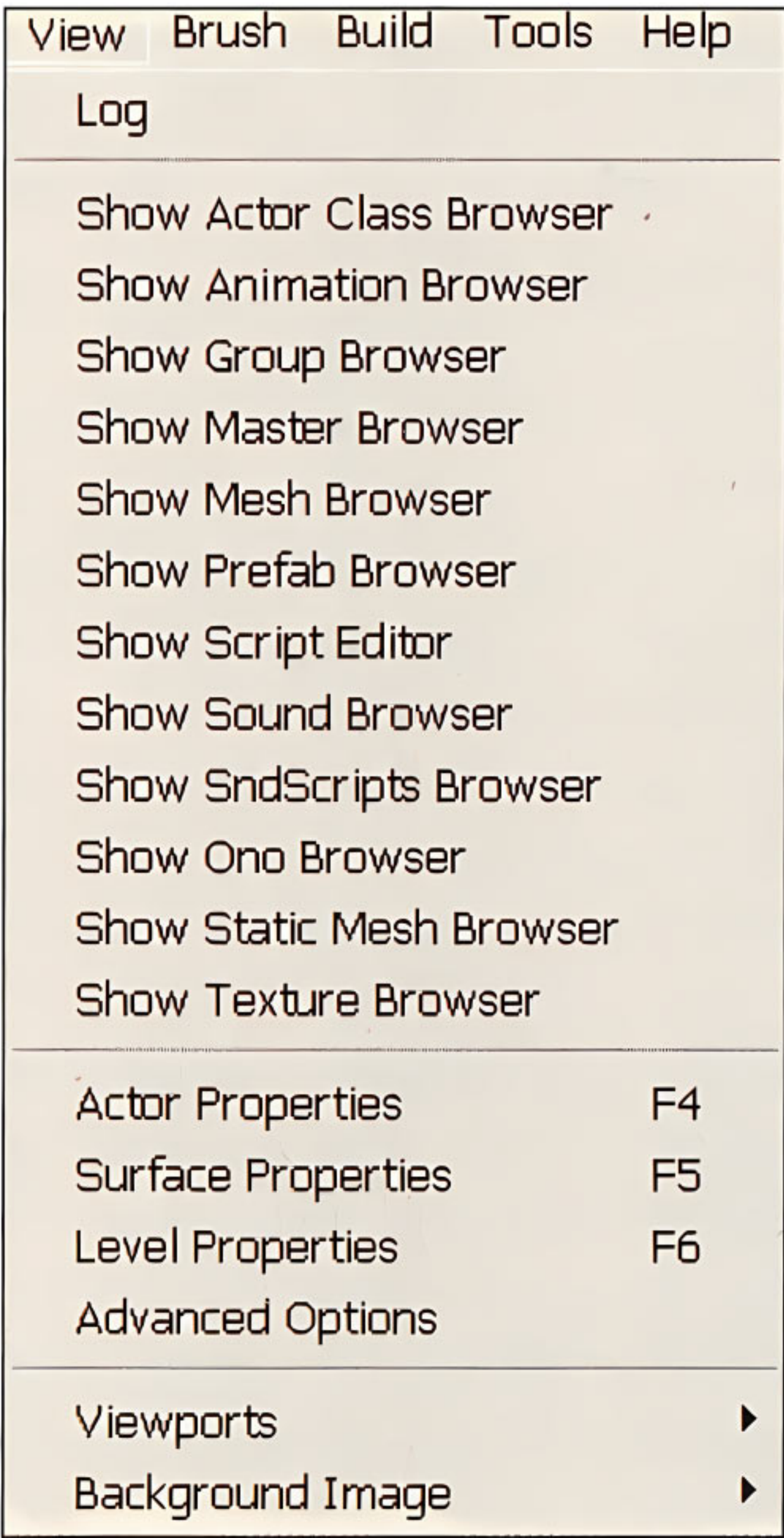
Отображаются динамические свет и тень на текстурах.

88 (Alt+2)

Видны только порталы и разделение ими на зоны карты.

Остались еще две кнопки. 90 выделяет всякие мелкие точки, чтобы не нужно было пиксельхантингом заниматься, а 89... Она не очень-то и нужна, так что опустим за ненадобностью. Ну, во всяком случае, уровни это создавать не мешает.

Если вы кликнете правой клавишей мыши где-то рядом с этими кнопками (или нажмете 3), тут же выскочит большое и запутанное меню.

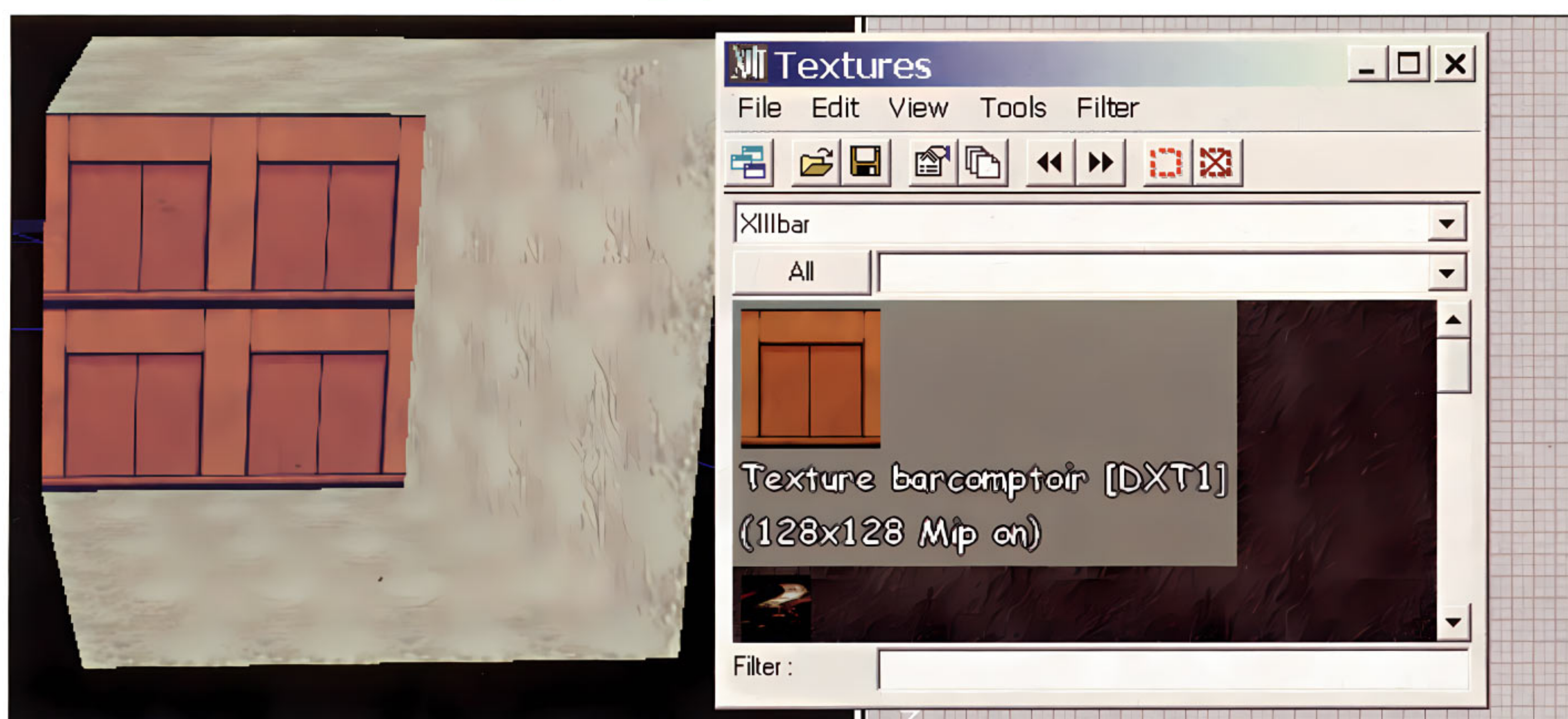




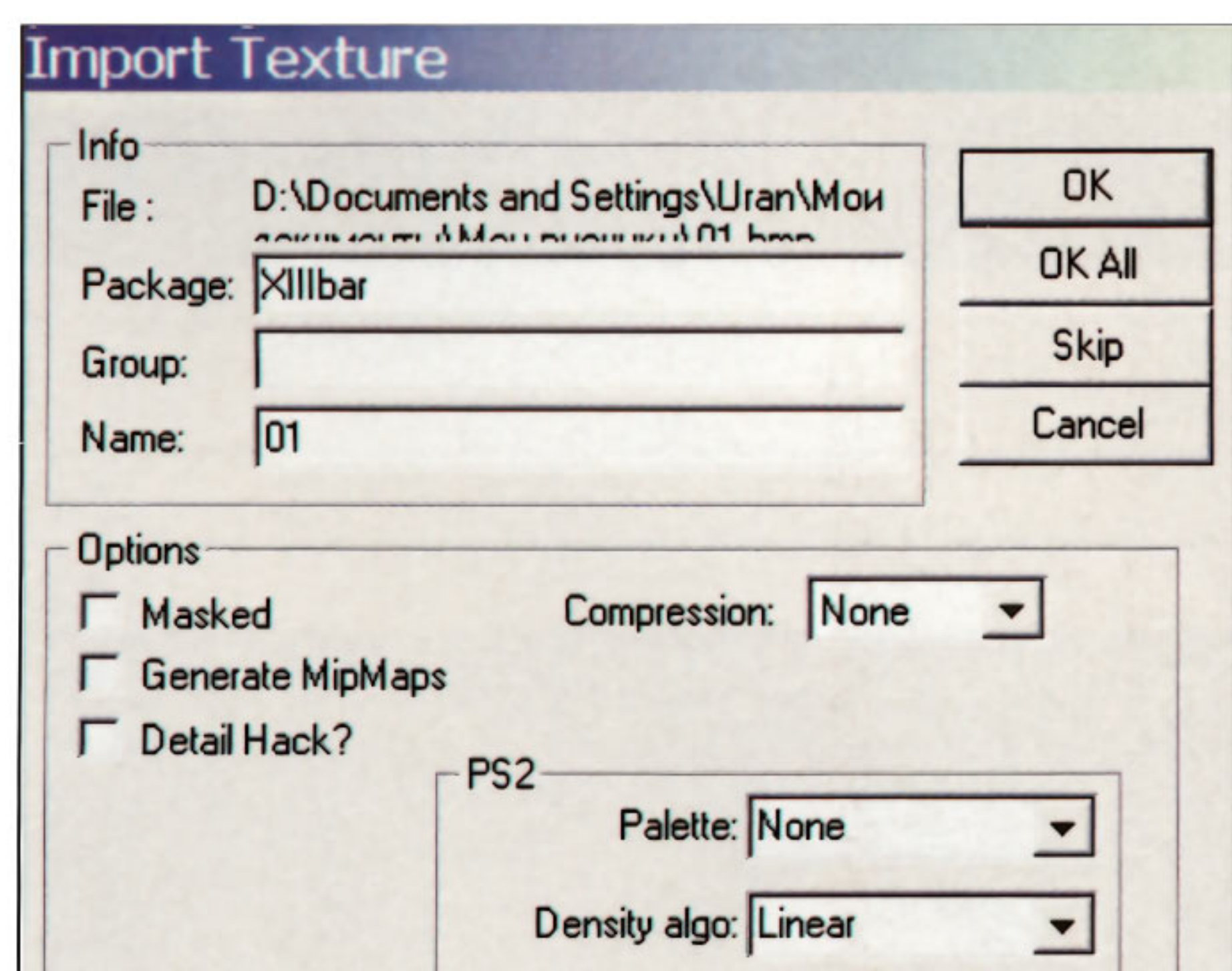
В нем очень интересно копаться, и с окнами оно такое делает, что создателям "Кама-Сутры" даже и не снилось, но пользы от этого немного. Когда одно из окон показывает трехмерный вид, на остальных можно заметить символ глаза. Этот символ показывает расположение камеры. Если трехмерный вид показывают несколько окон, то таких символов несколько и видны они на всех ракурсах, а не только двумерных. Запомните еще, что пробелом можно увеличивать выбранное окно на весь экран, и переходите наконец-то к самим уровням.

## Создание первого уровня

Создайте куб с гранью не менее тысячи сантиметров **52** и вырежьте его из Всемирного Браша **63**. Чтобы затекстурировать стенки браша, откройте Texture Browser **75** или **17**.

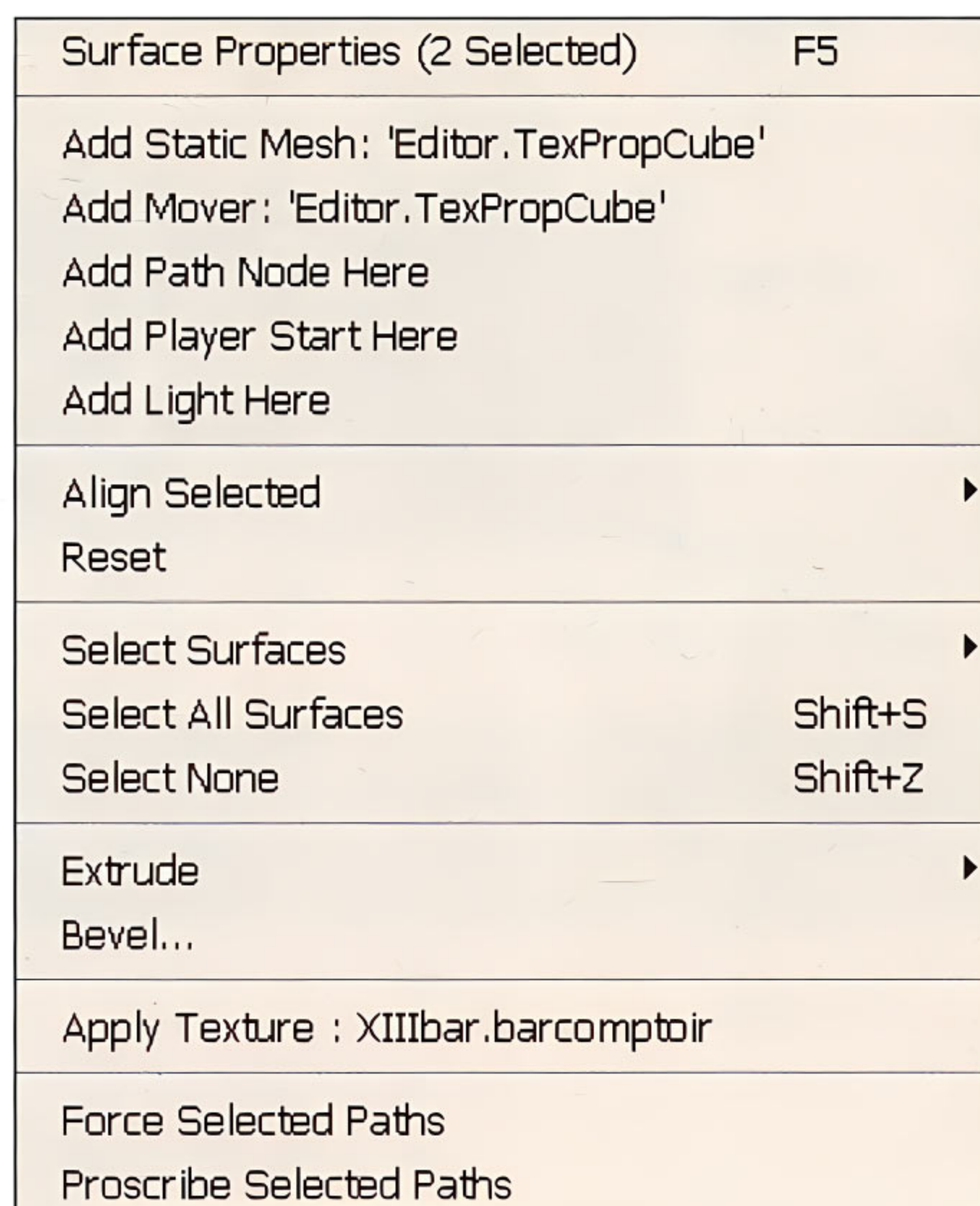


Выделите стенку браша, на которую надо натянуть текстуру, и кликните по понравившейся вам текстуре в соответствующем окне. Кликком на верхней из белых строк вы можете выбирать себе другие файлы текстур, если нужной вам нет среди появившихся, или вставить в игру свою (File -> Import). Внимание: для этого ваша текстура должна быть: а) в формате .bmp и б) представлять собой прямоугольник со сторонами - степенями двойки, до 1024 включительно. Например, 2x128, 64x64 и т.п.



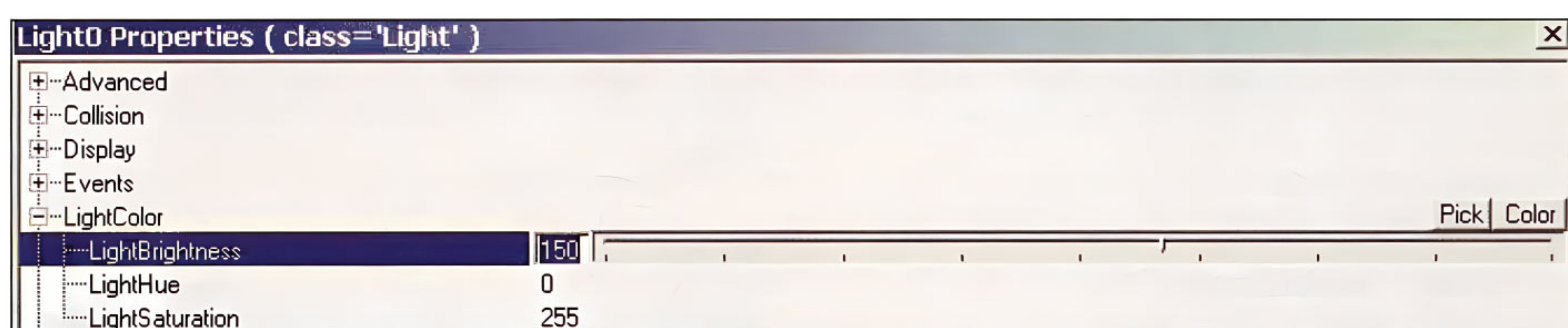
Кликните на браше правой кнопкой и выберите пункт меню Add Player Start Here.

Рядом появится изображение джойстика. Если он оказался вне куба, передвиньте джойстик вовнутрь. По-



том где-нибудь внутри куба вызовите точно такое же меню и выберите там пункт Add Light Here. На указанном

месте появится лампочка. Убедитесь, что она тоже внутри куба, выделите ее и нажмите F4. Появится меню свойств лампочки (таким же образом вы можете получить меню свойств любого другого объекта).



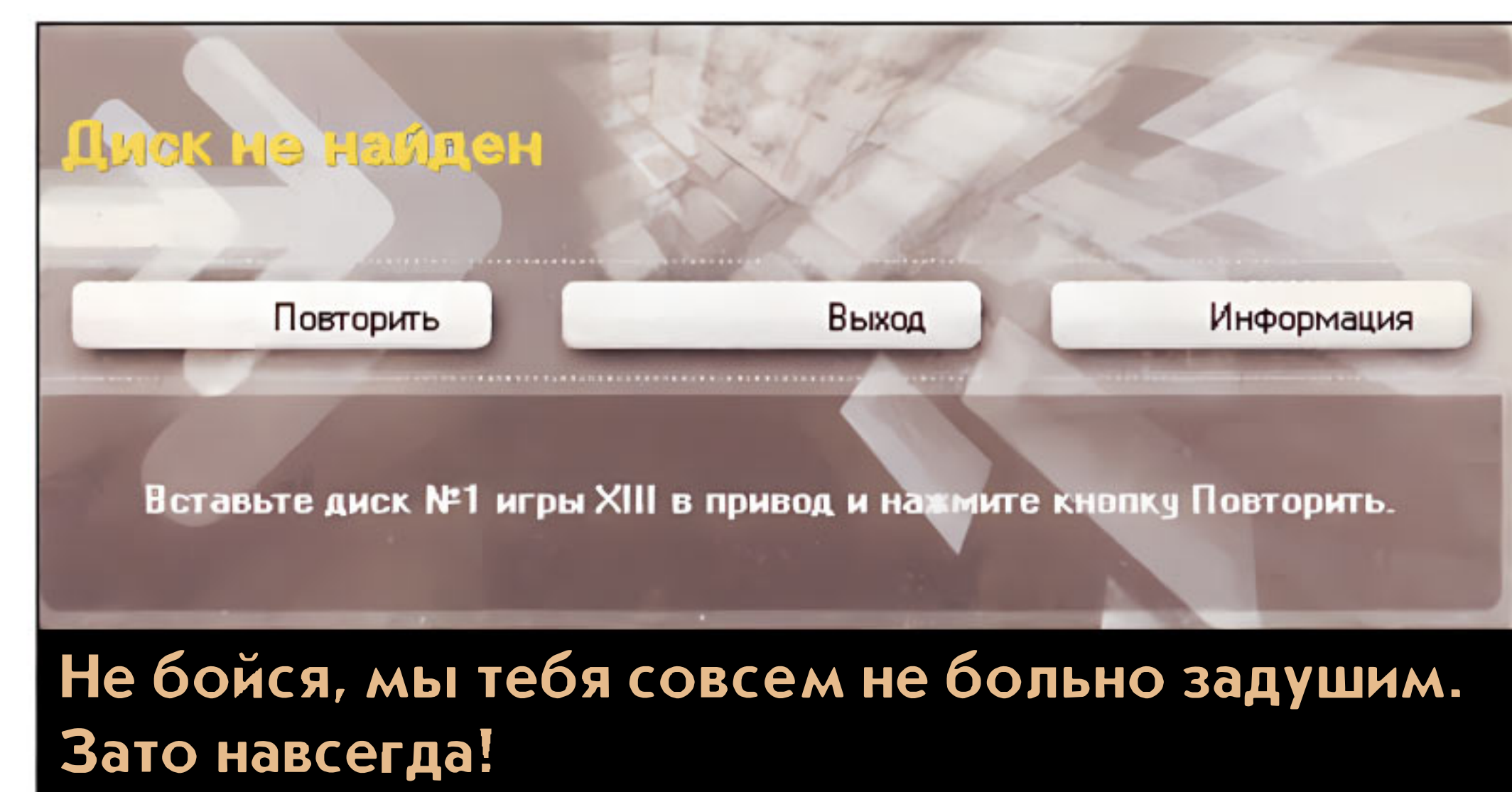
В субменю LightColor выставите все три бегунка в крайне правое положение - чтобы светила ярче. Осталось высчитать игру света и тени (кликните по **29**).



А теперь щелкните на **31**. (Play Map!) Чтобы выйти из игры, жмите Alt+Tab и набирайте в консоли **92** "exit".

Вот и все. Заметьте: не нужно копаться ни в каких логах, не нужно добавлять собственный пункт меню, не нужно ничего никуда конвертировать и прописывать, как приходилось делать в некоторых других редакторах. Еще есть вопросы, почему все так кинулись закупать "анрыльский" движок еще до выхода игры и клепать на нем все, что душа пожелает?

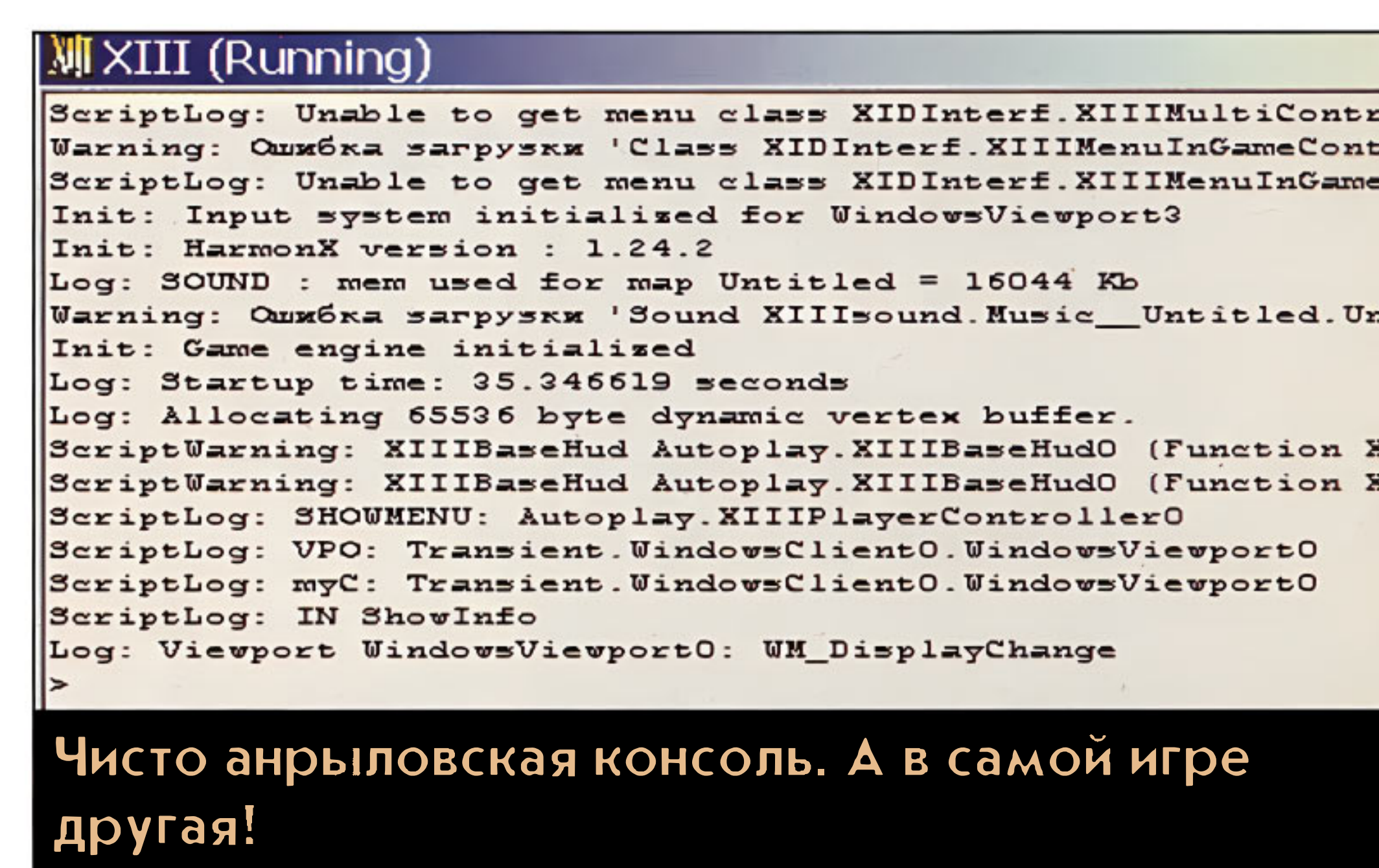
Теперь давайте немного о грустном. О нашем российском издателе "Акелле", а вернее, о самой лучшей, нашей, исконно русской защите от копирования. О StarForce. В Виллабаджо жители закупили английскую версию тринадцатого и сейчас дружно играют в свои уровни, а жители Вилларибо купили много-много акелловских джевел-боксов и все еще ждут, пока загрузится StarForce, с чем я их всех и поздравляю.



## Добавление внутриигровых объектов

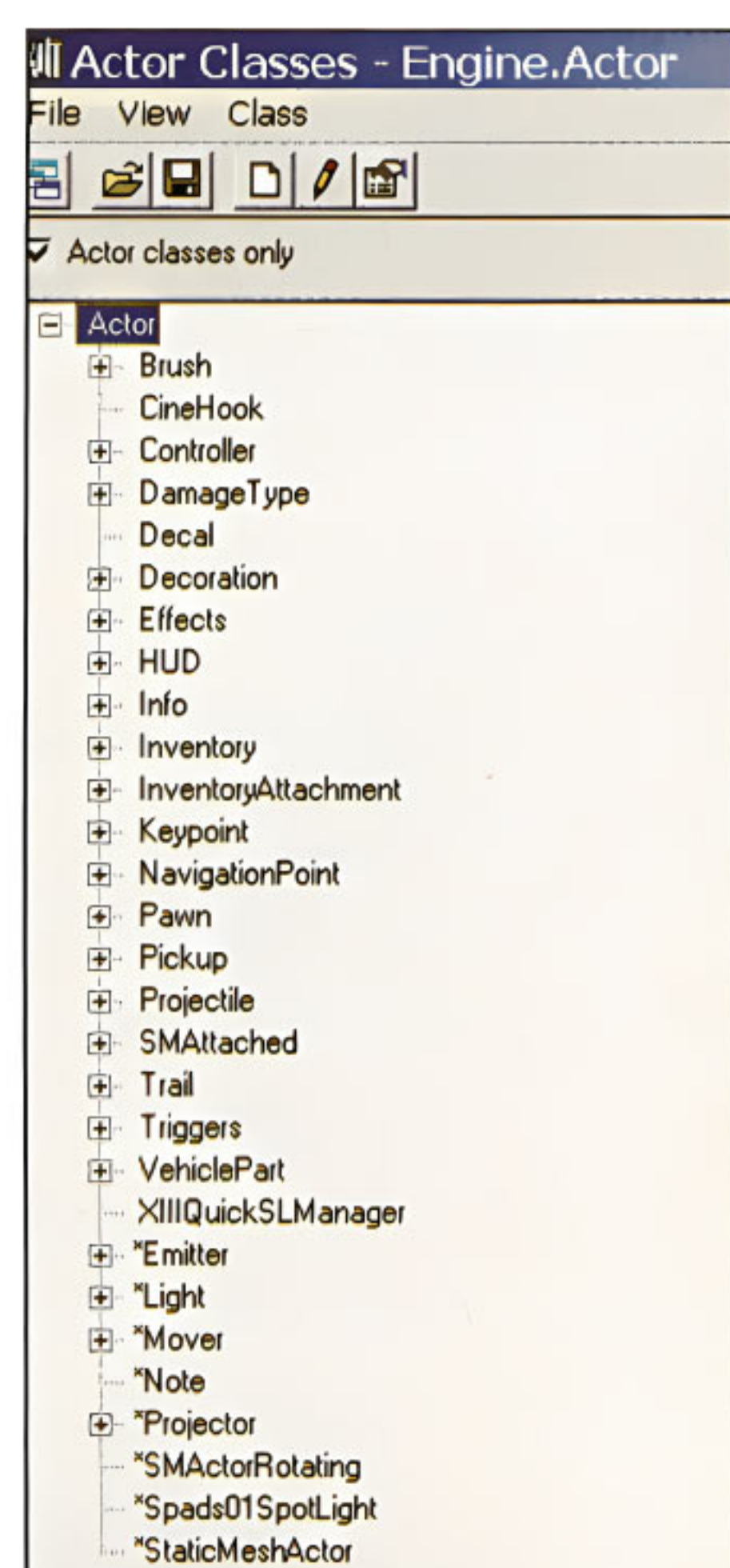
Представим, что вам позарез нужно раскидать по уровню как можно больше оружия, патронов и всяких не-

хороших типов, для которых это оружие с патронами предназначено. Во-первых, поймите, что все эти объекты, а также субъекты являются для движка Actor'ами, так что не удивляйтесь, прочтя что-нибудь вроде "развесьте актеров по потолку, не забыв вывернуть их наизнанку и срезать уг-





лы так, чтоб получилась длинная гирлянда". Хотя, вообще, идея кажется интересной... Надо опробовать на досуге. Во-вторых, лезьте в окно Actor Classes **14**, выставив галочку на Actor



**Вся наша актерская команда в сборе**

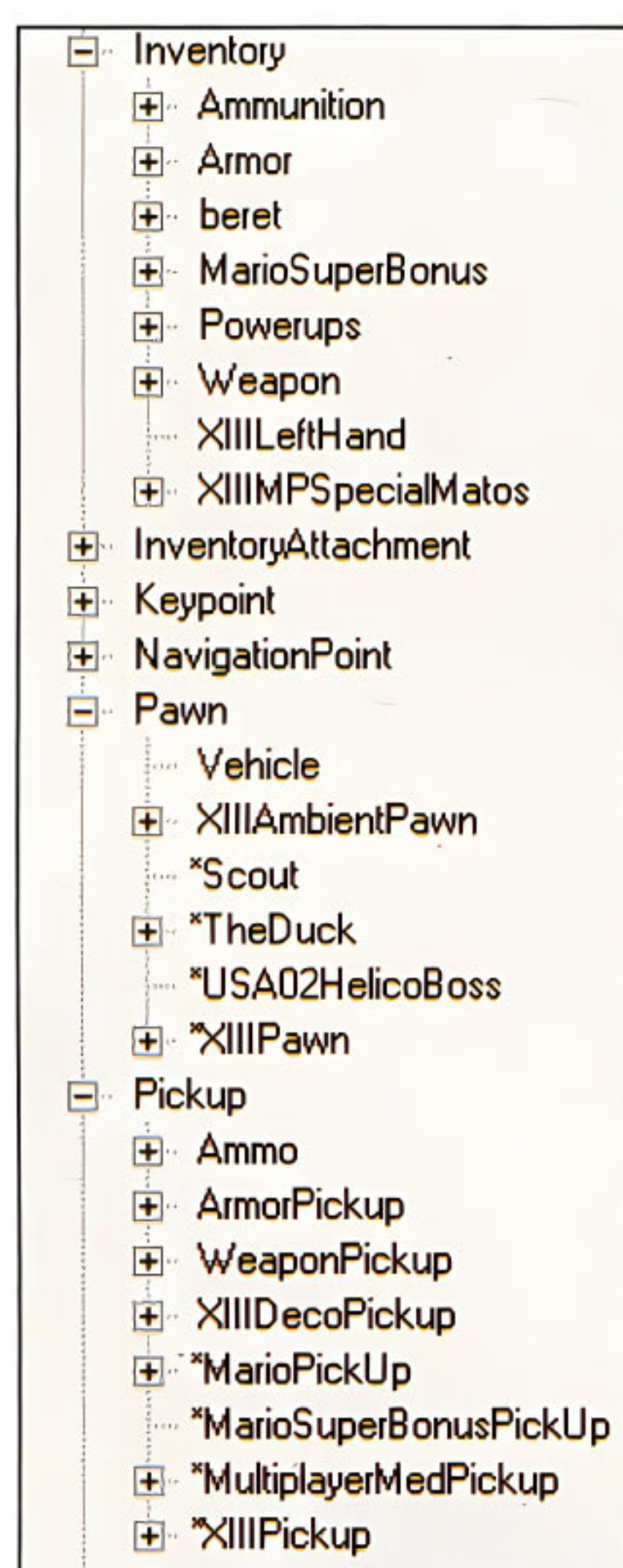
Classes Only, и можете выбирать и выставлять на карту любую из надписей - это все и есть актеры. Выставляются они так же, как выставлялись текстуры, то есть выбираете любой пункт, кликаете правой кнопкой мыши на том месте карты, где должен быть этот актер, и выбираете в появившемся меню пункт "Add (название актера)". Конечно же, появится он не там, где должен, но это уже не ваша "заслуга", а движка и законов подлости. Так что актера вам придется предварительно потаскать по карте (так же, как и браши таскали), а может быть, даже и поискать **13**. Естественно у каждого актера присутствуют кучи всевозможных настроек, способов запрограммировать его и за-скриптовать. При всем желании рассказать можно лишь про малую их часть. За более подробными объяснениями обращайтесь к официальному описанию **7**. На английском, естественно.

Чтобы разложить по уровню оружие, вам нужен класс актеров под названием Pickup, всякие предметы лежат в классе Inventory, а противники находятся в Spawn.

Для создания десматчевых карт этого вполне хватает.

Скорее всего, кроме самодельных актеров, вам захочется украсить уровень уже сделанными разработчиками декорациями вроде домов, машин и всякой другой мишуры. Такие актеры называются статическими мешами и выбираются посредством Static Mesh Browser **20**.

В верхней строчке выбираете файл с мешами. В списке слева - сам меш. Помещаете его в ваш уровень, как и любого другого актера, кликом правой кнопкой мыши и выбором соответствующего пункта меню.



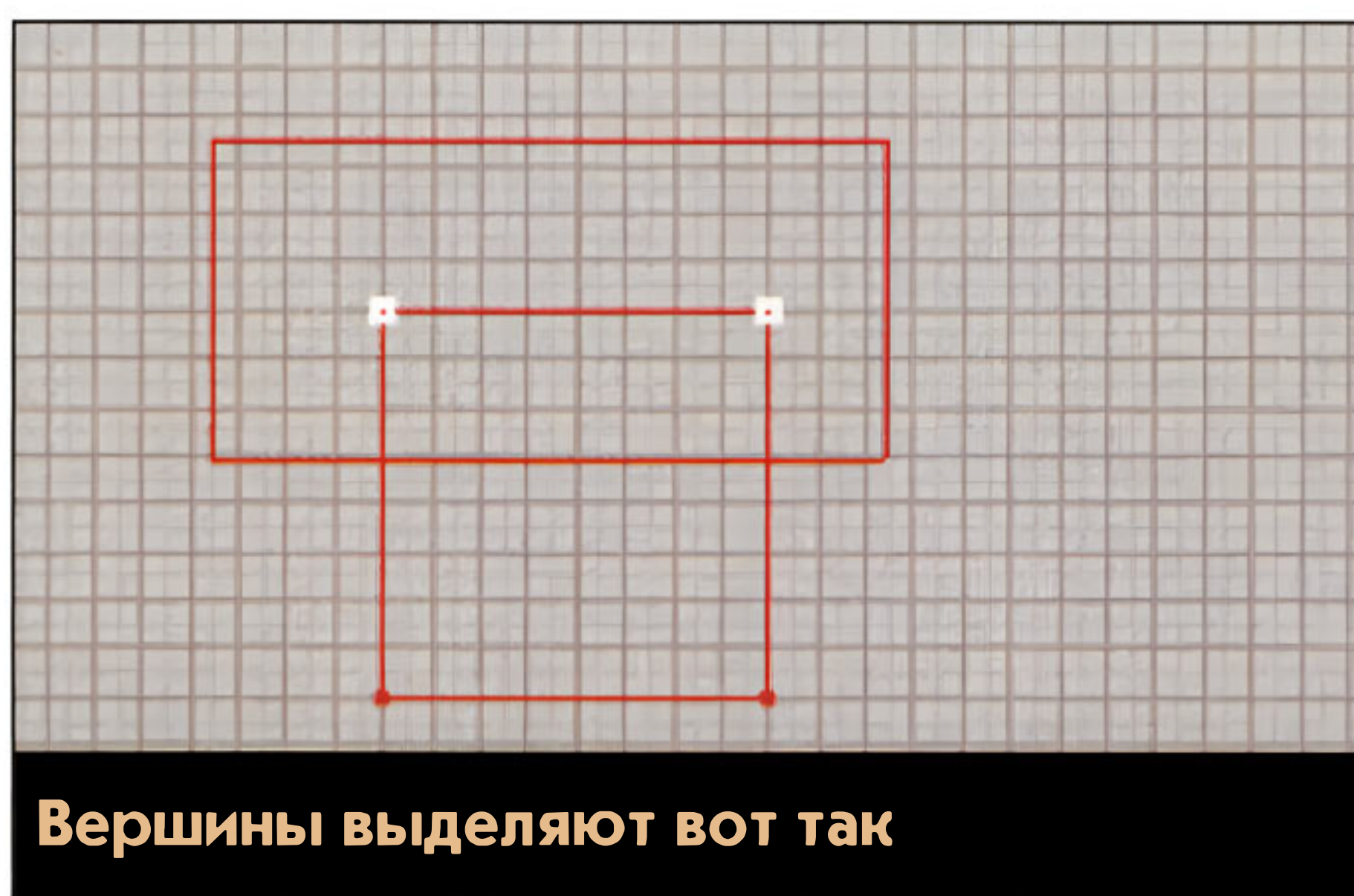
**Впечатление, что флаг кто-то долго от-мачивал. Причем одновременно в обоих смыслах этого слова**

## Режимы

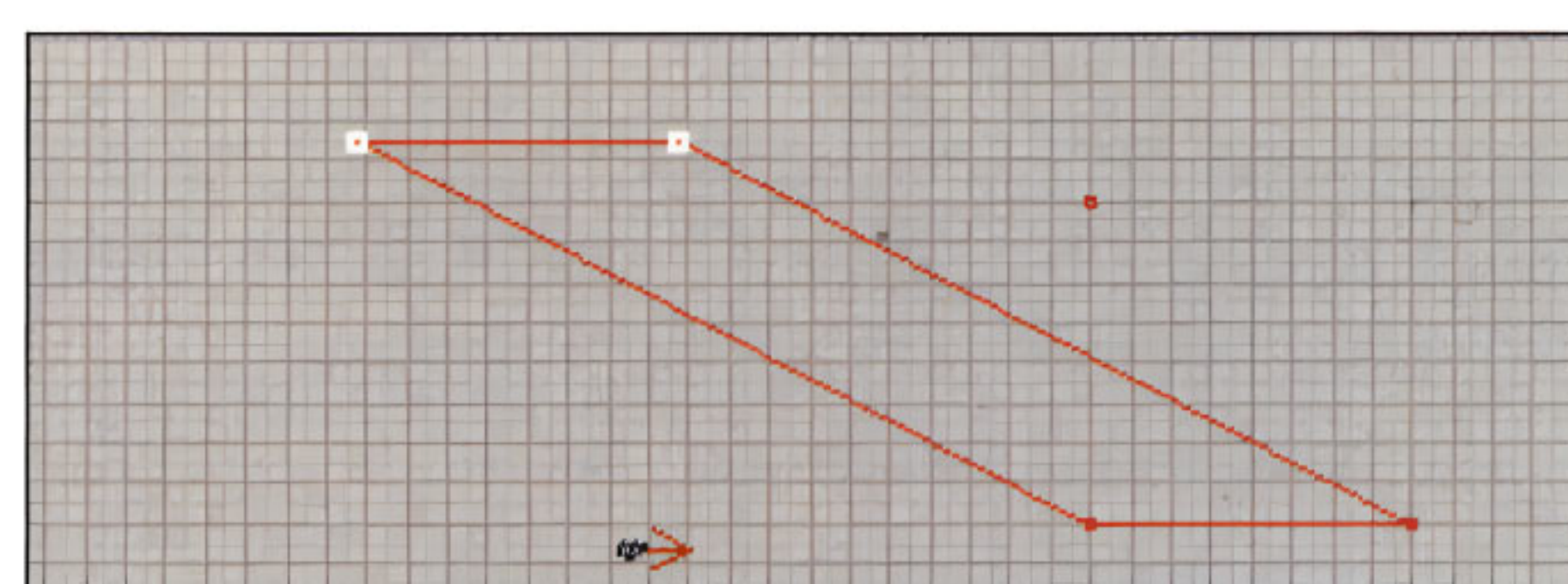
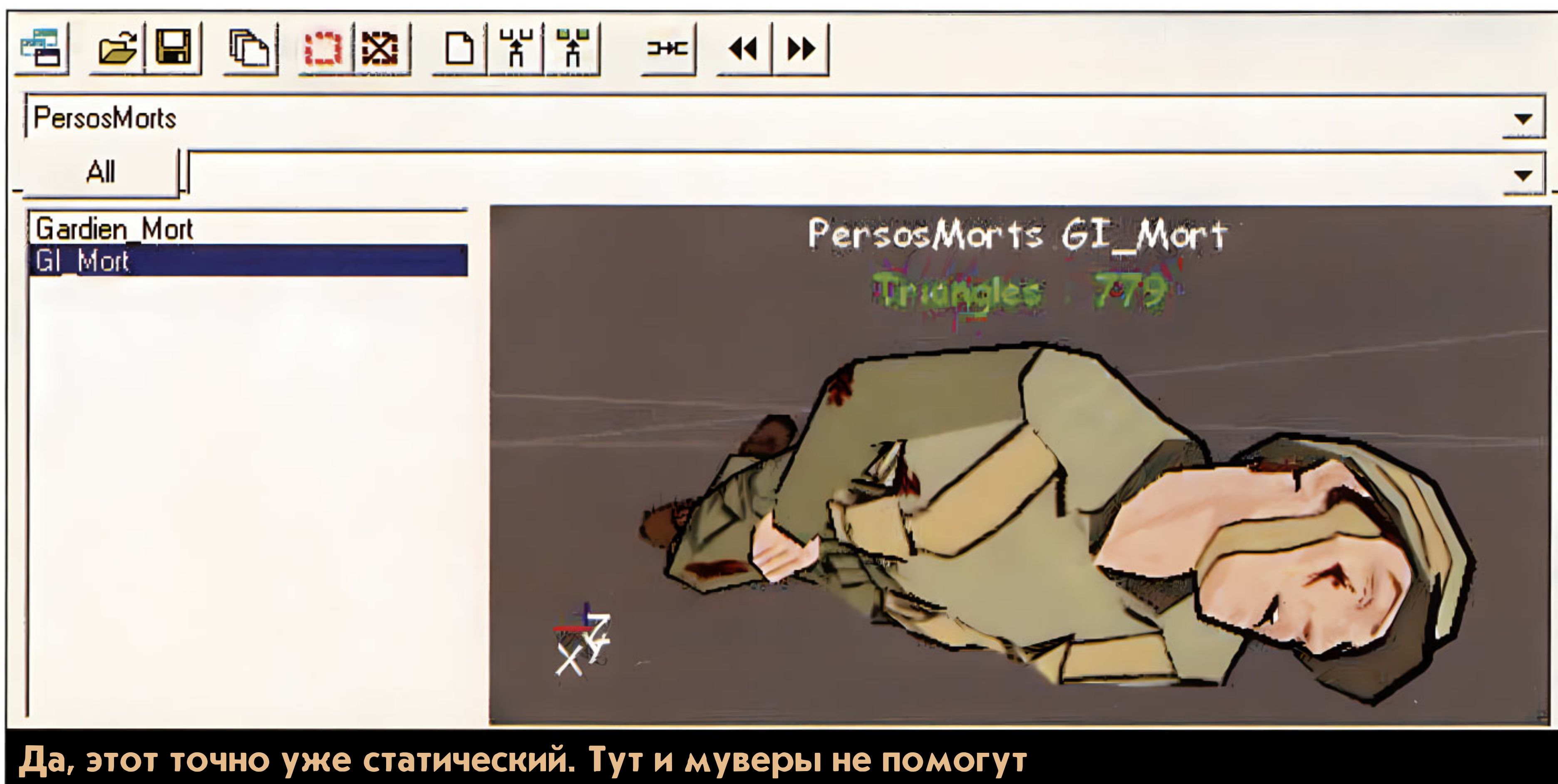
Пока мы исследовали лишь одну кнопочную панель из пяти. Пришло время заняться остальными. Начнем с самой верхней. На этой панели находятся всевозможные режимы. На ней девять (это для Unreal, а для XIII их там одиннадцать) кнопок, и каждая отвечает за свой режим. До этого у нас постоянно был включен режим Camera Movements **34**), в котором выполняются все перемещения камеры. Стоит добавить, что перемещения доступны и в большинстве других режимов, но только в этом нет опасности, случайно нажав не туда, включить какую-нибудь функцию, да и лишние окошки не мешают.

### 35 Edit Vertices

В этом режиме вы можете вытягивать и гнуть браши. Пример. Создайте куб. Выделите его. Войдите в режим Edit Vertices. Теперь, зажав Ctrl, Alt и левую кнопку мыши, выделите две любые вершины.



Теперь, зажав Ctrl и левую кнопку мыши, вы можете как угодно растянуть несчастный браш. Ничего не мешает растянуть его, захватив всего одну вершину или три.

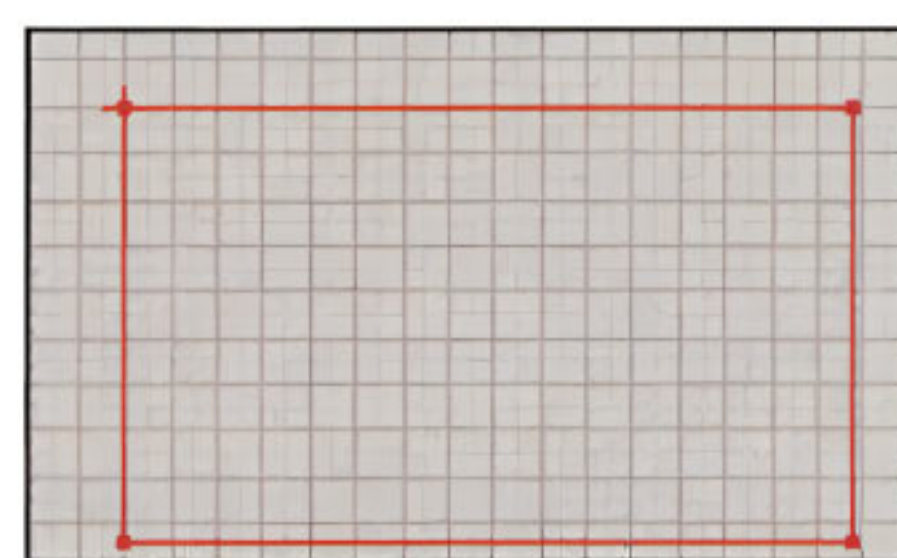


### 36 Brush Scaling

Зажимаете Ctrl и одну или обе кнопки мыши и растягиваете стороны браша.

### 37 Brush Rotate

Тут все элементарно - зажимаете Ctrl с одной или двумя кнопками мыши, тащите манипулятор по коврику, и выделенный браш вращается вокруг соответствующих осей.



### 38 Texture Pan

Выделяете сторону браша с натянутой на ней текстурой. С зажатой Ctrl и одной из кнопок мыши эта текстура двигается по осям, с Ctrl и обоими кнопками - увеличивается/уменьшается.





**39 Texture Rotate**

С зажатой Ctrl и любой кнопкой мыши выбранную текстуру можно вращать вокруг своей оси.

**40 Texture Scale**

С зажатой Ctrl и одной или несколькими кнопками мыши текстуру можно растягивать.

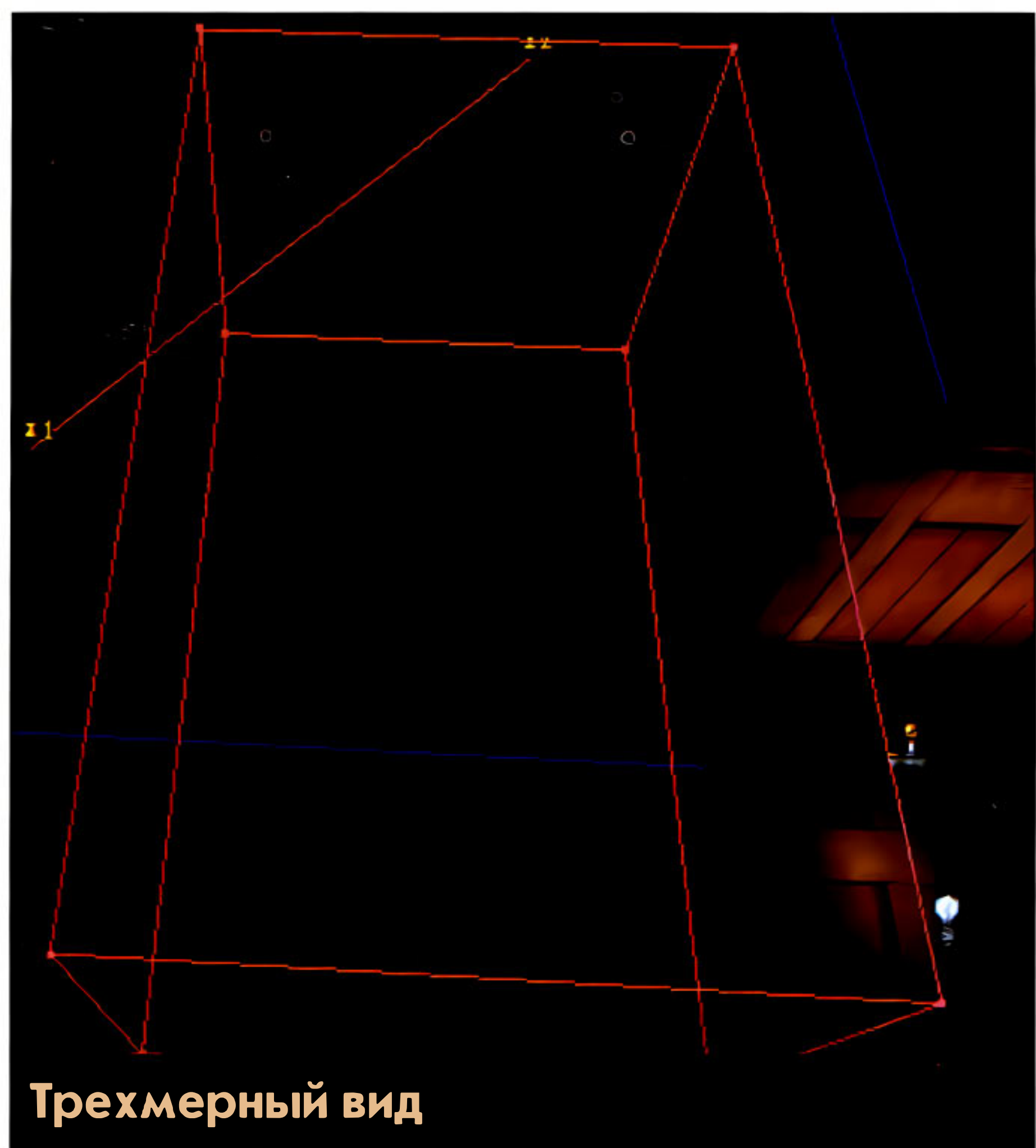
**41 Brush Clipping**

А вот по этому режиму стоит пройтись более основательно. С его помощью можно как угодно обрезать браши. Делается это так.

Создавайте любой браш (удобнее всего экспериментировать на кубе). Кликом на **76** выберите вид сверху. Убедитесь, что браш одной из граней соприкасается с координатной сеткой (а он по умолчанию с ней соприкасается). Теперь выделите браш и переходите в режим **41**. Зажимайте Ctrl и правой клавишей кликните где-нибудь над брашем. Теперь, не убирая пальца с Ctrl, кликайте где-нибудь справа от браша (обе точки должны быть вне границ браша). Появится красная линия, пересекающая браш.



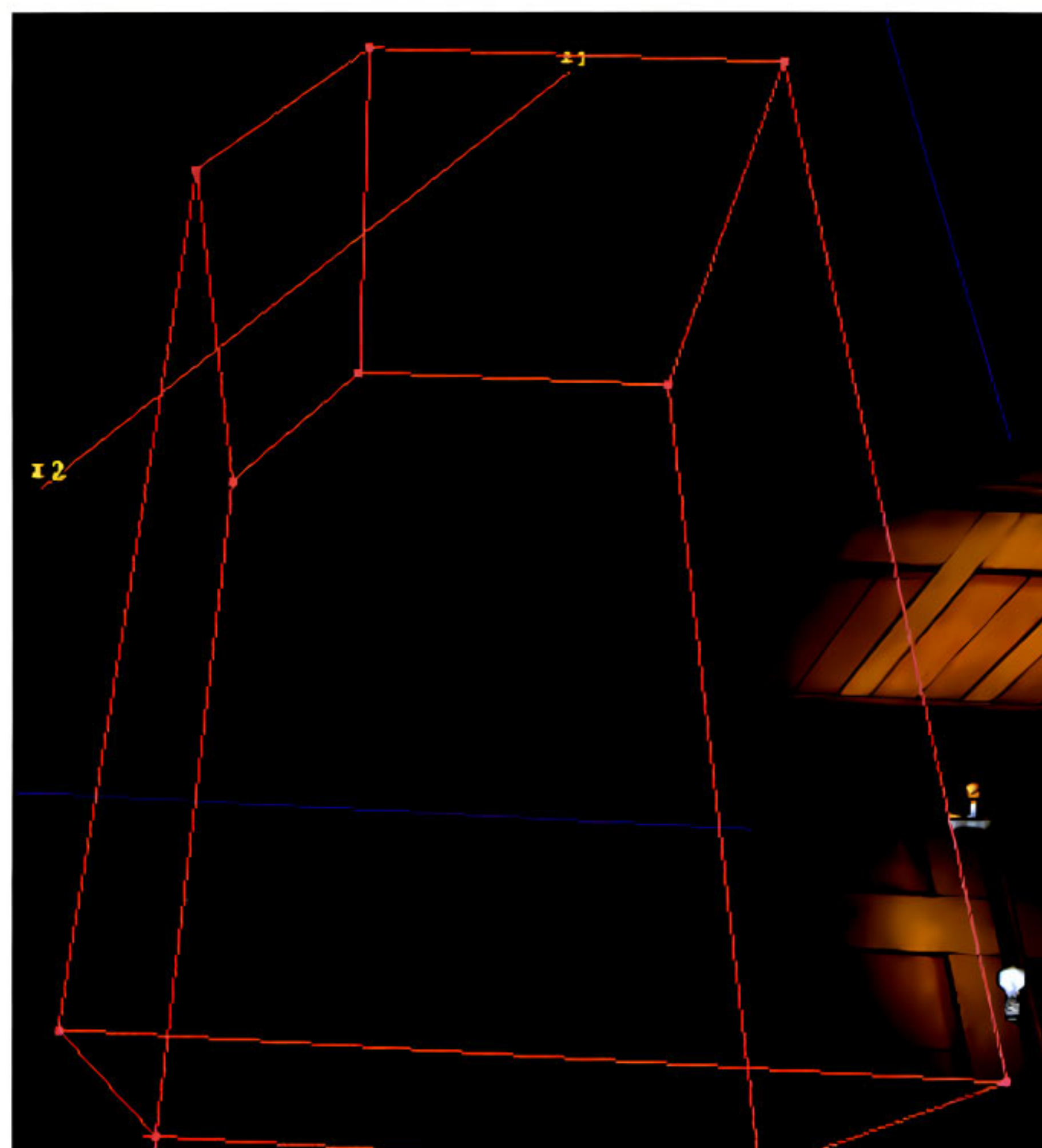
Вид в окне "Топ"



Трехмерный вид

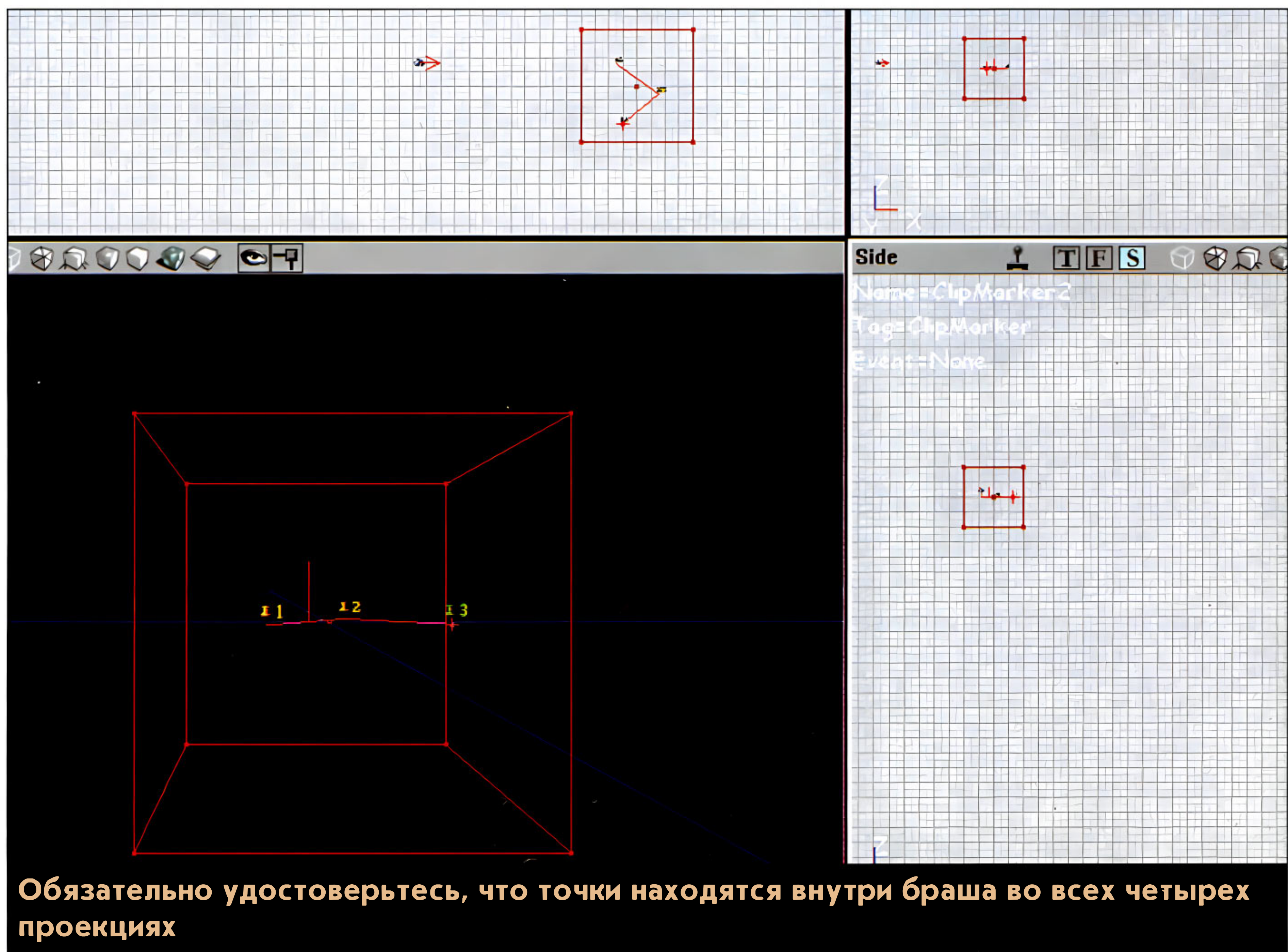
Обе выставленные вами точки можно переместить, зажав Ctrl, тас-

кая их левой кнопкой мыши. Заметьте, что таскать вы можете лишь последнюю выставленную точку, так что, если вы выставили две и вдруг понимаете, что первую нужно переместить, сначала уберите вторую **11**. Также можно убрать все точки, кликнув на **48**. Видите небольшую полоску, отходящую от линии? Эта полоска указывает, какую часть браша мы будем удалять. Если вы хотите оставить один лишь уголок, оставьте полоску, как есть, иначе, если именно уголок удалить и надо, жмите **47**. Когда положение полоски вас устроит, жмите **45**.



Готово. Редактор провел линию от полоски к координатной сетке и обрезал по этой линии браш. После операции сразу же удалите полоску **48**. При желании можно не только отрезать куски браша, но и делить его на части. Делается это таким же образом, но вместо **45** жмите на **46**.

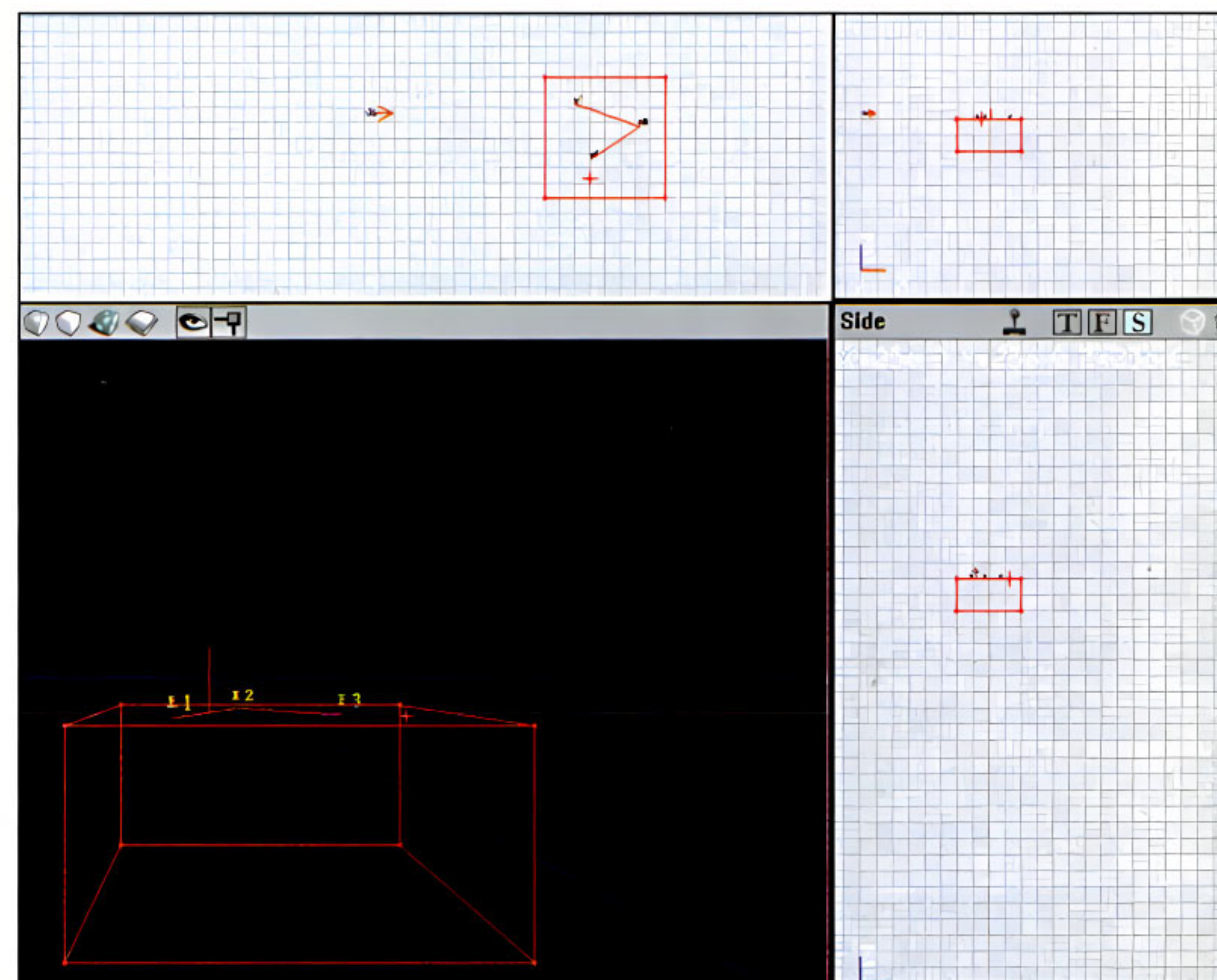
Теперь о более сложных операциях. Создайте браш, соприкасающийся с координатной сеткой. Можете воспользоваться брашем, оставшимся с прошлого примера. Выделите браш и поставьте внутри него три точки.



Обязательно удостоверьтесь, что точки находятся внутри браша во всех четырех проекциях



Теперь проведите операцию вырезания или разделения браша, как в прошлом примере. Что мы видим? Редактор построил плоскость по этим трем точкам и обрезал все, что находится между этой плоскостью и координатной сеткой.



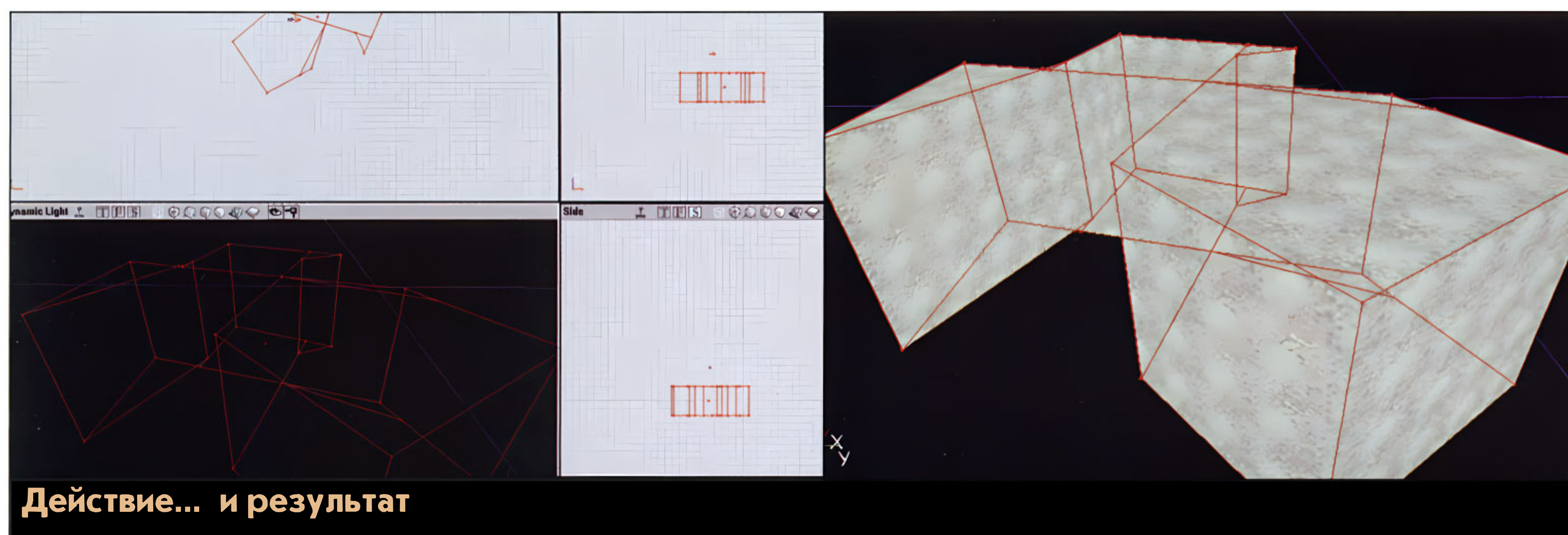


**42 Freehand Polygon Drawing**

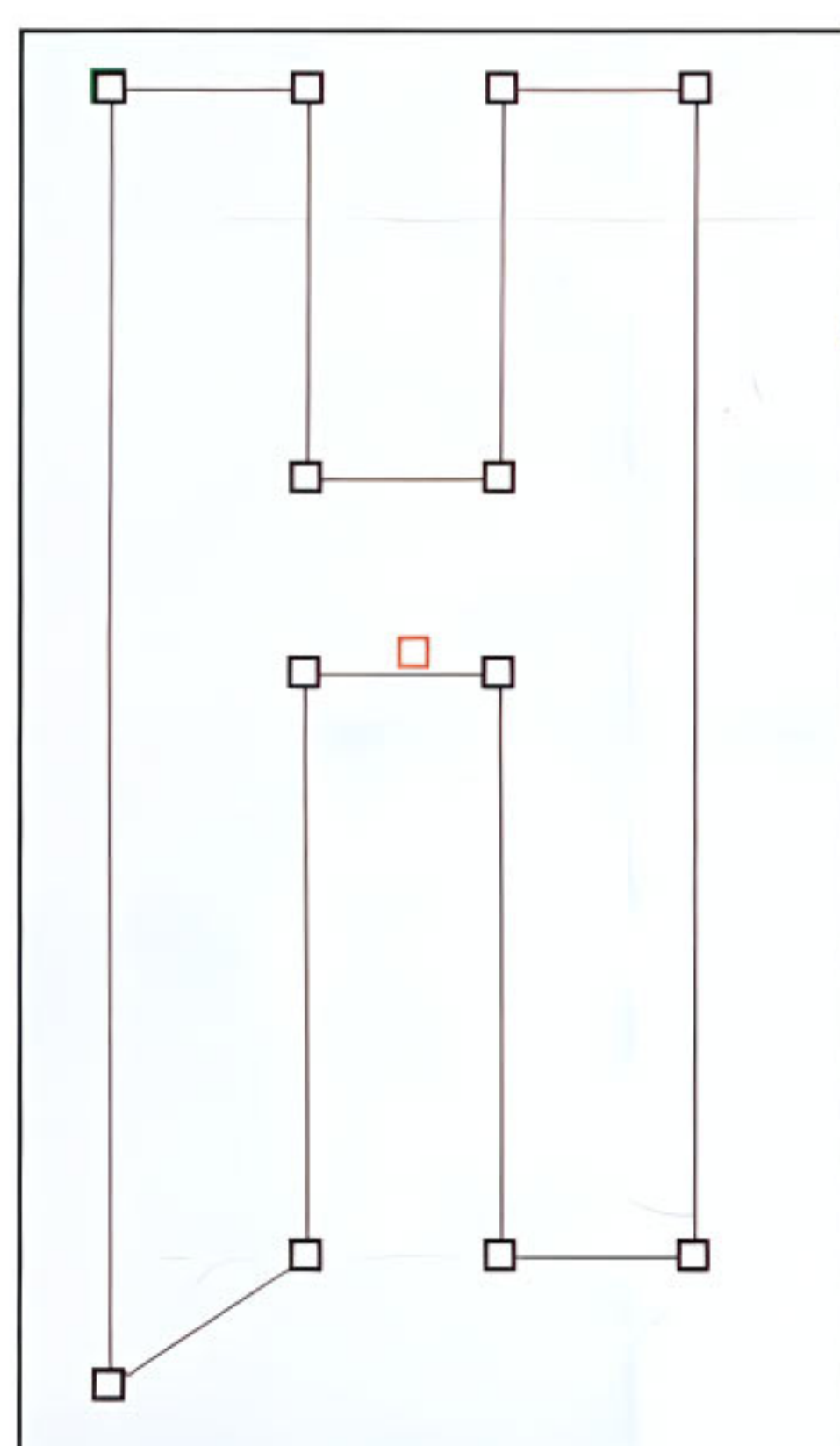
Упрощенная версия 2D Shape Editor (см. следующий параграф).

**43 Face Drag**

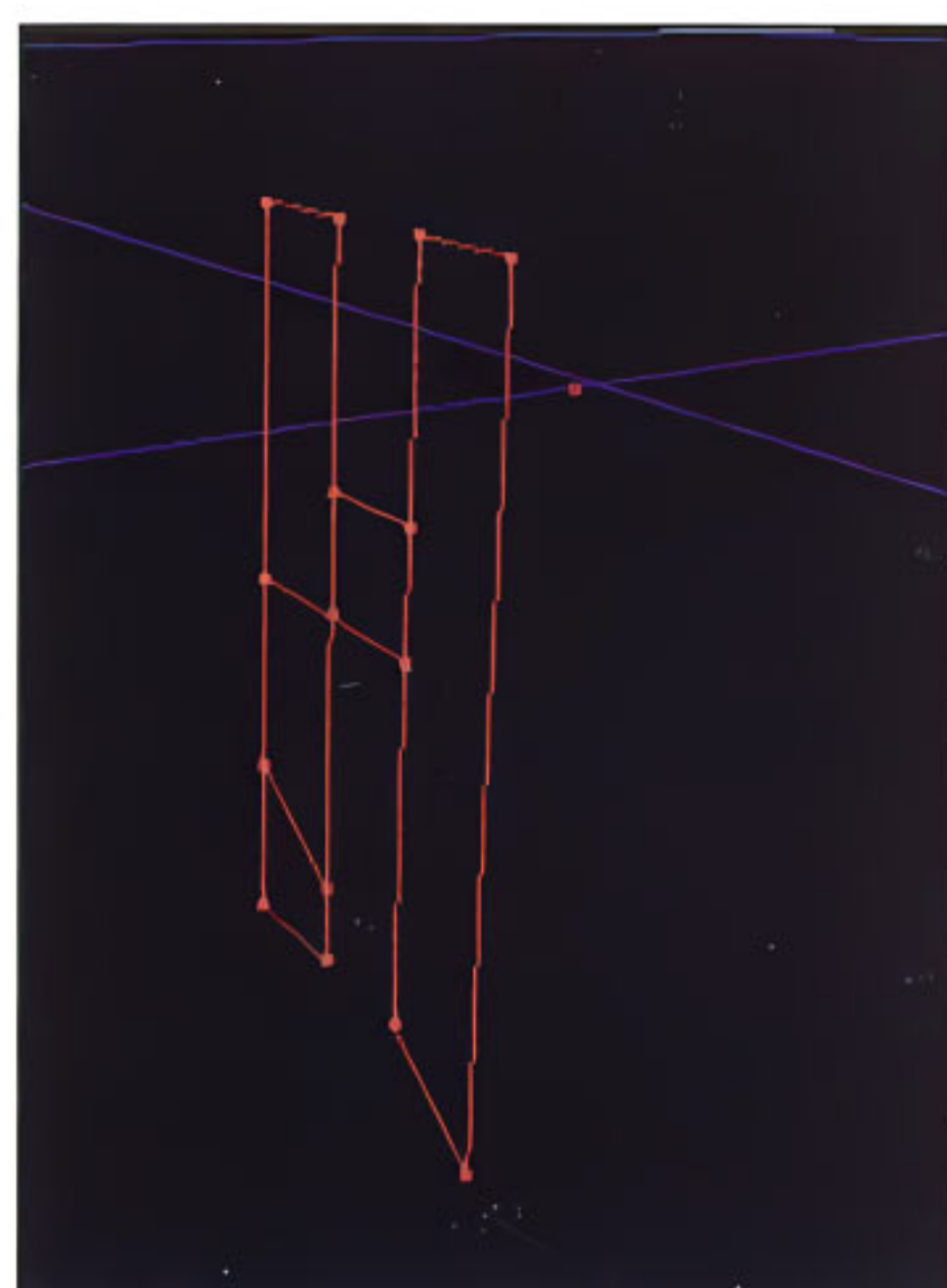
Перемещение центральной точки объекта - любой из кнопок мыши при зажатой Ctrl. Требуется в случае, если вам нужно повернуть браш вокруг своей оси, так как поворачивается он именно вокруг центральной точки.

**Построение сложных брашей**

Есть в редакторе такая хорошая штука, 2D Shape Editor'ом зовется **22**. Также его можно вызвать из меню



**А слабо сделать на UrealEd ролик для нашего диска?**



Tools **6**. Жмете на верхний пункт. Появится одноименное окно. Посередине вы увидите квадрат на фоне координатной сетки. Этот квадрат является поперечным разрезом будущей трехмерной модели и называется шейпом (Shape). Вы можете как угодно таскать его углы левой кнопкой мыши или создавать новые грани (выделить вершину и нажать Ctrl+1).

После чего залезать в меню Process и жать:

Sheet - поместить нарисованную вами плоскую фигуру на то место, где находится камера.

Axis - выбрать ось, вдоль которой будет располагаться эта фигура.

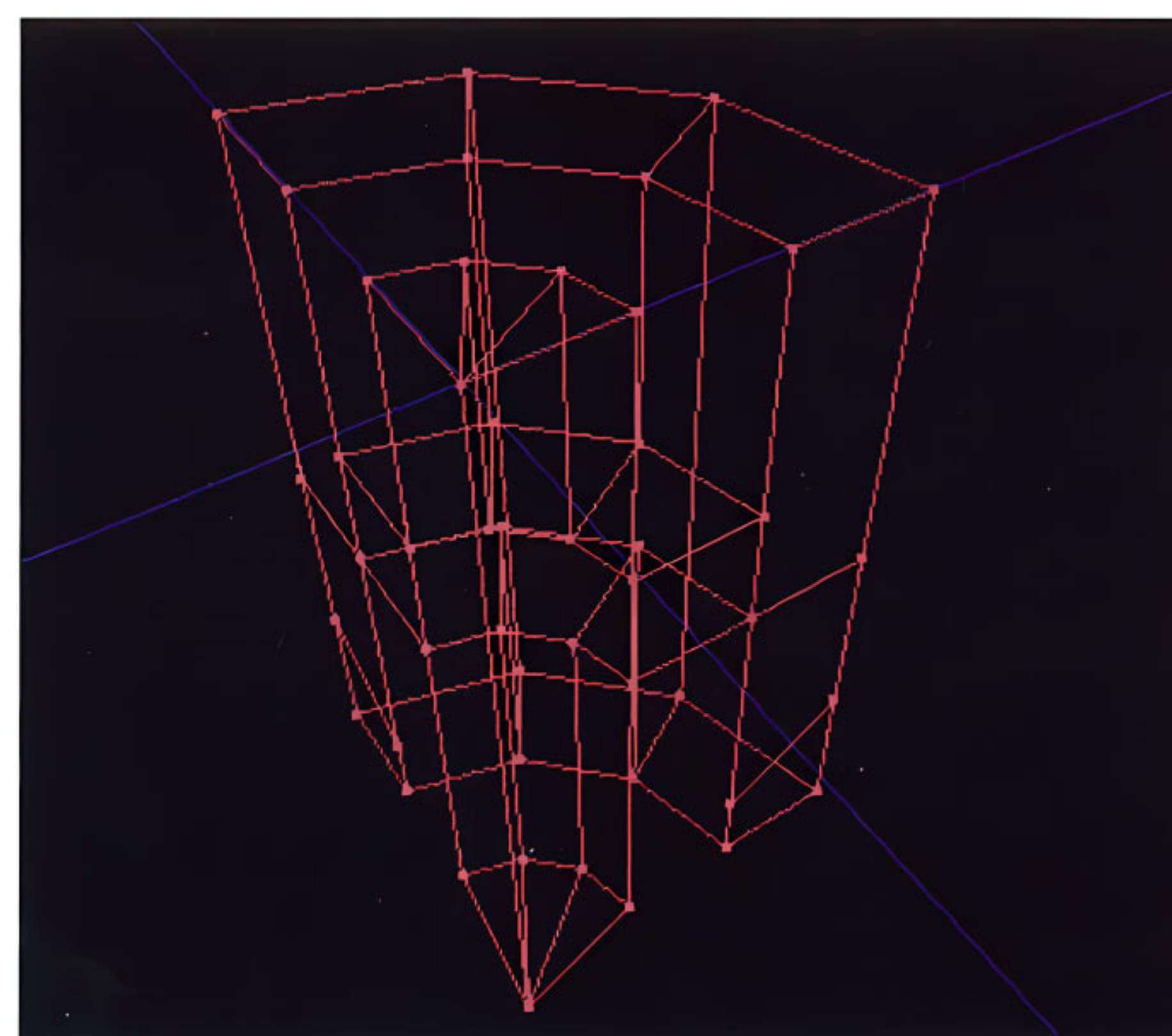
**Revolved Shape**

В точке, где находится камера, редактор нарисует линию, протянув ее к одной из координатных осей. От этой линии он очертит в разные стороны несколько шейпов и составит по их граням браш. Чтобы процедура прошла успешно, вам надо не только нарисовать сам шейп, но и поставить в точку расположения одной из вершин зеленый квадратик (он называется Origin), выбрав таким образом сторону, от которой будут чертиться шейпы.

Sides - количество начертанных шейпов;

SidesPer360 - количество сторон браша, в случае если он круглый. Если число равно числу Sides, то браш получается круглым. Разумеется, число не может быть меньше, чем Sides;

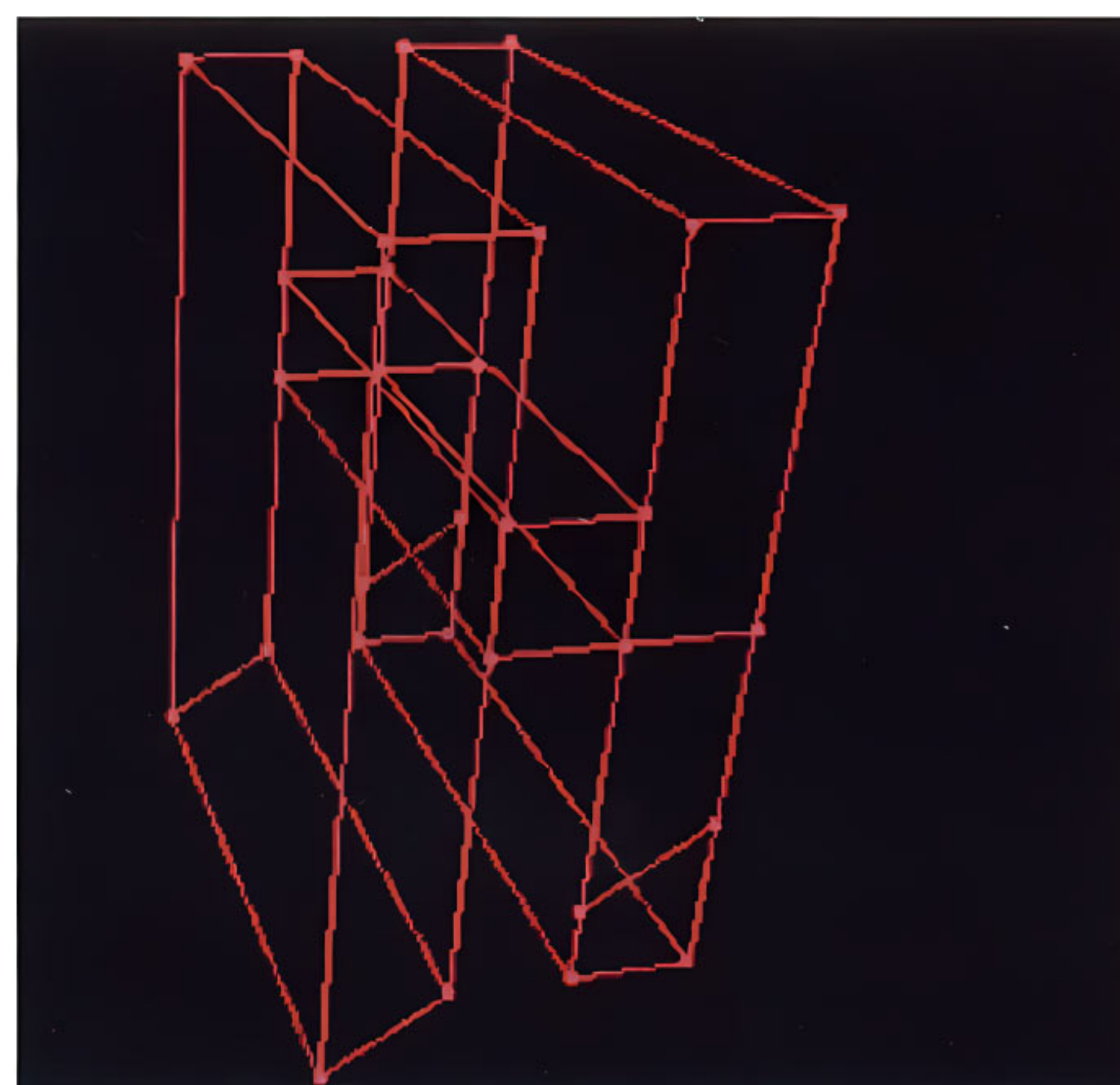
Axis - ось, вдоль которой будет начертана первая линия, от которой потом пойдут шейпы

**Extrude**

Редактор рисует шейп, на выбранном расстоянии от него еще один. Оба шейпа объединяются в браш.

Depth - длина конечного браша;

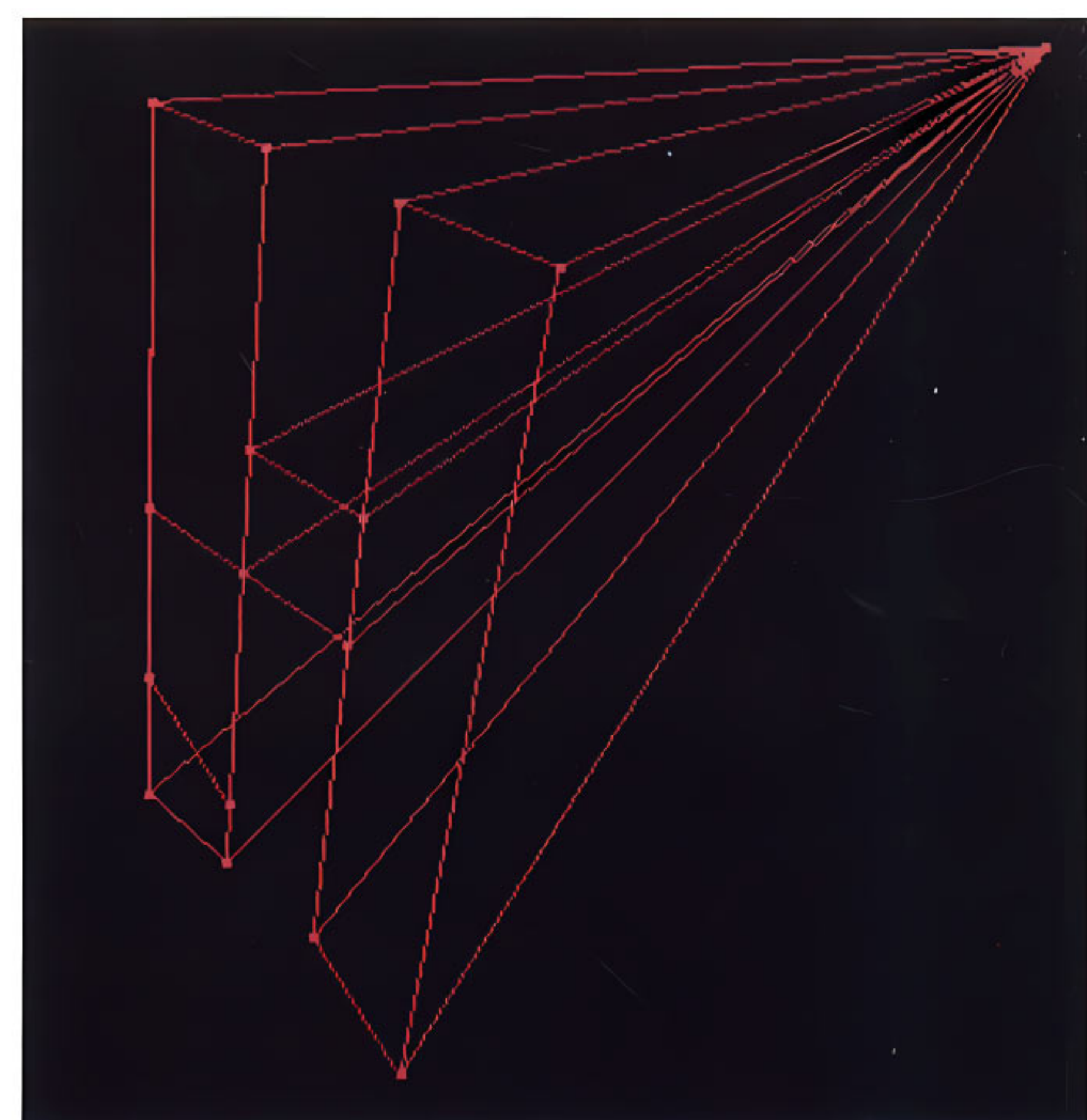
Axis - ось, вдоль которой будут рисоваться шейпы.

**Extrude to Point**

Редактор рисует шейп. На выбранном расстоянии от него ставится точка. От каждого угла шейпа к точке протягивается сторона. В результате получается браш.

Depth - высота получившейся пирамидки;

Axis - ось, на которую эта пирамидка будет указывать.

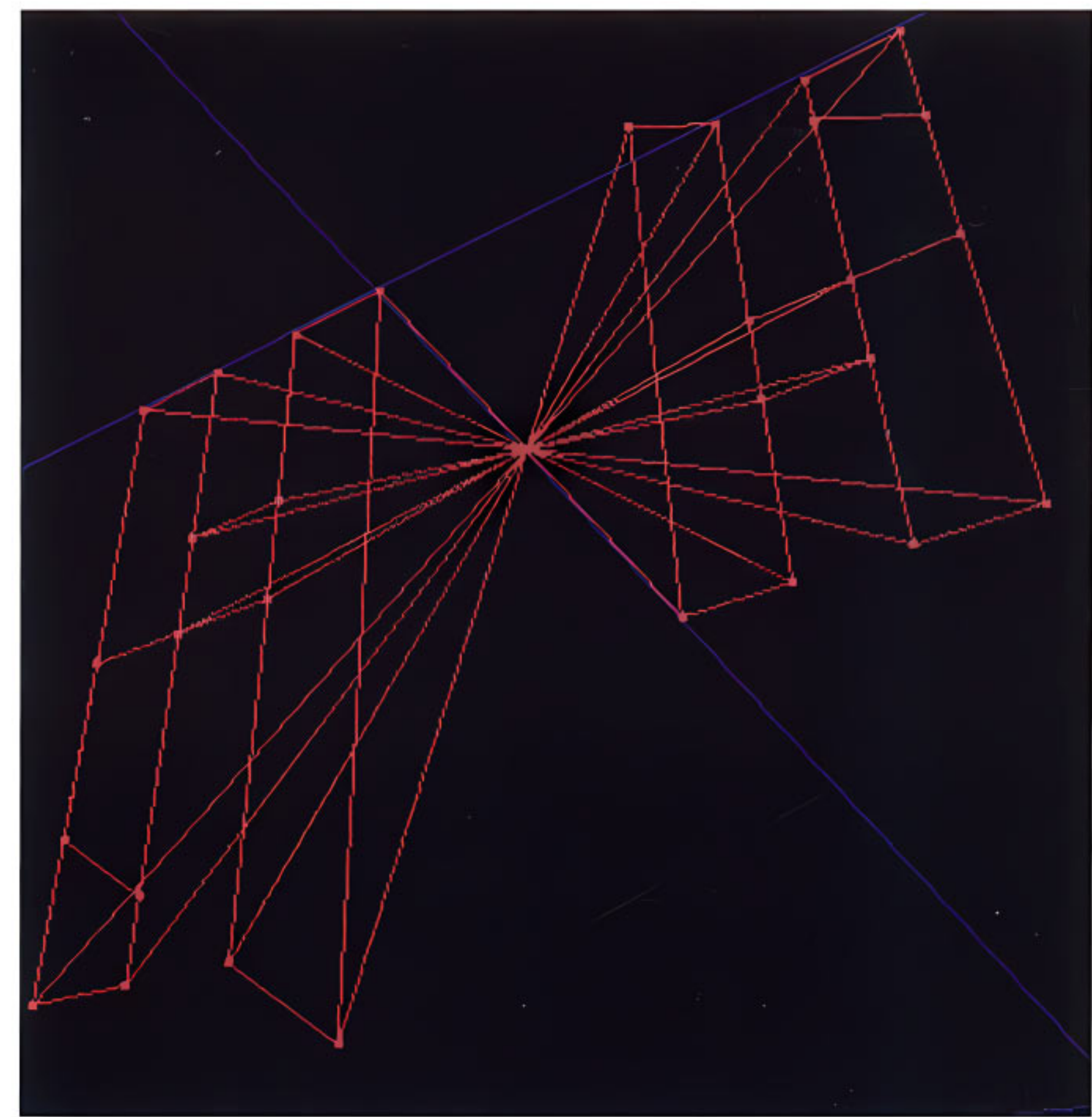
**Extrude to Bevel**

Редактор рисует шейп. На выбранном расстоянии от него ставится точка. От каждого угла шейпа к точке протягивается линия. Отличие от прошлого пункта лишь в том, что эта линия может либо не доходить до точки (тогда получится пирамида со срезанной верхушкой), либо идти дальше нее (тогда выйдут две пирамиды, "уткнувшиеся носами").

CapHeight - длина тянущейся к точке линии;

Height - расстояние от шейпа до точки;

Axis - ось, на которую "смотрит" получившаяся фигура.



Сейчас подробно расскажем о других элементах данного окна. Во-первых, это менюшки.





### Меню File

Кроме стандартных опций, вы увидите пункт Image. С его помощью можно выбирать любой фон, вытаскивая его из файла. Это нужно, если, например, вам нужно провести относительно ровный круг. Тогда ставьте его изображение фоном и обводите по линиям.

### Меню Edit

Insert New Shape - добавляет еще один шейп. Одновременно можно работать с любым количеством шейпов, как угодно объединяя их и создавая браши сразу из всех;

Split Side - разделить сторону на две части ровно посередине;

Delete (Del) - удалить любую сторону. В случае если у выбранного шейпа меньше четырех сторон, удаляется весь шейп;

Scale Up/Scale Down - увеличить/уменьшить размер шейпа;

Rotate 45/90 - повернуть указанный шейп против часовой стрелки на 45/90 градусов;

Flip Horizontally/Vertically - вывернуть шейп горизонтально/вертикально;

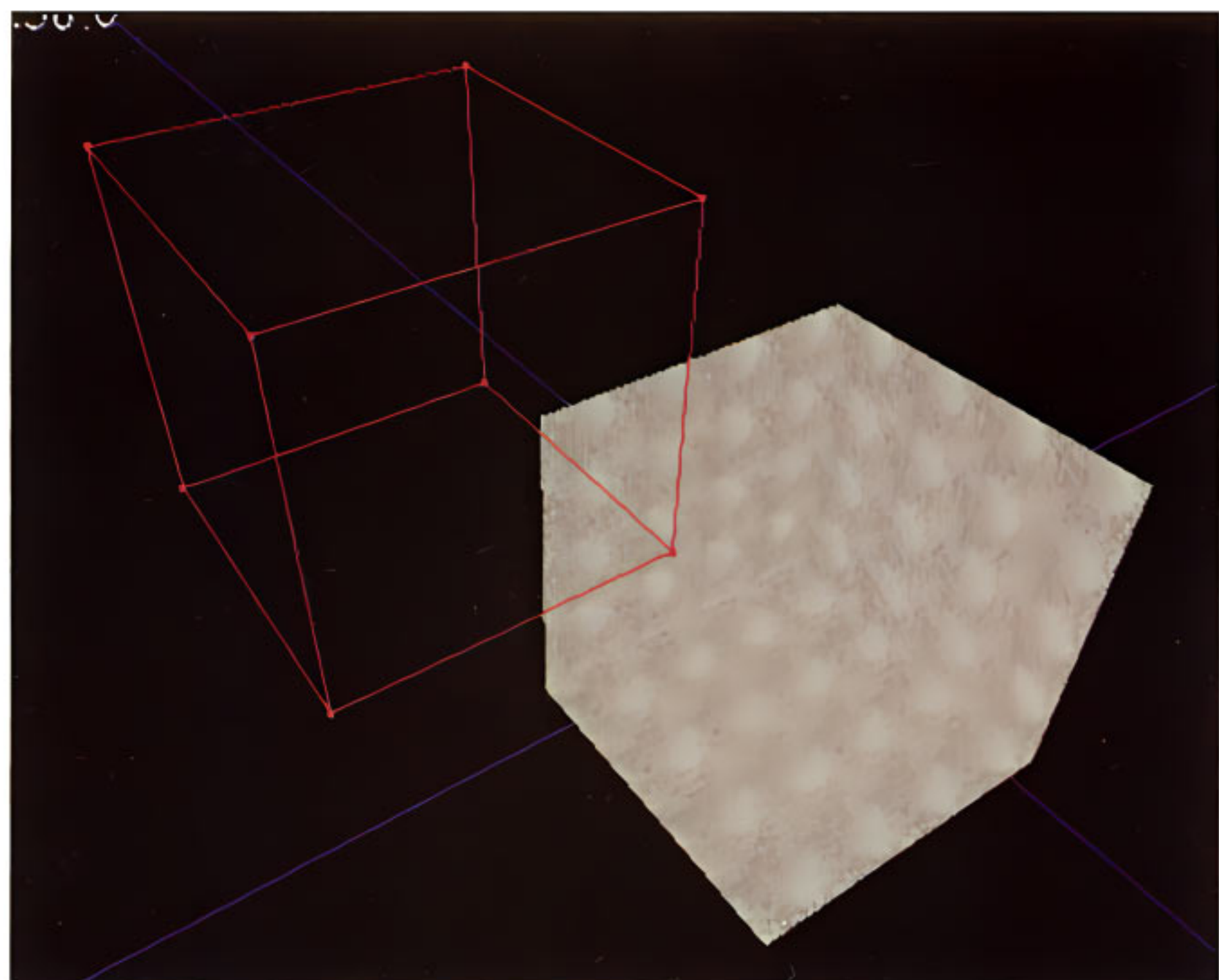
Grid - выбрать размер сетки;

Segment - рисовать выбранную сторону прямой линией или разделить на сегменты кривой Безье (это полезно, если вам нужен округлый шейп). Там же указывается количество сегментов и (перемещением синих квадратов) их направление.

Кнопки, расположенные чуть ниже, повторяют пункты меню, кроме двух кнопок с нарисованными лупами. Этими кнопками вы можете зумить шейп и сетку.

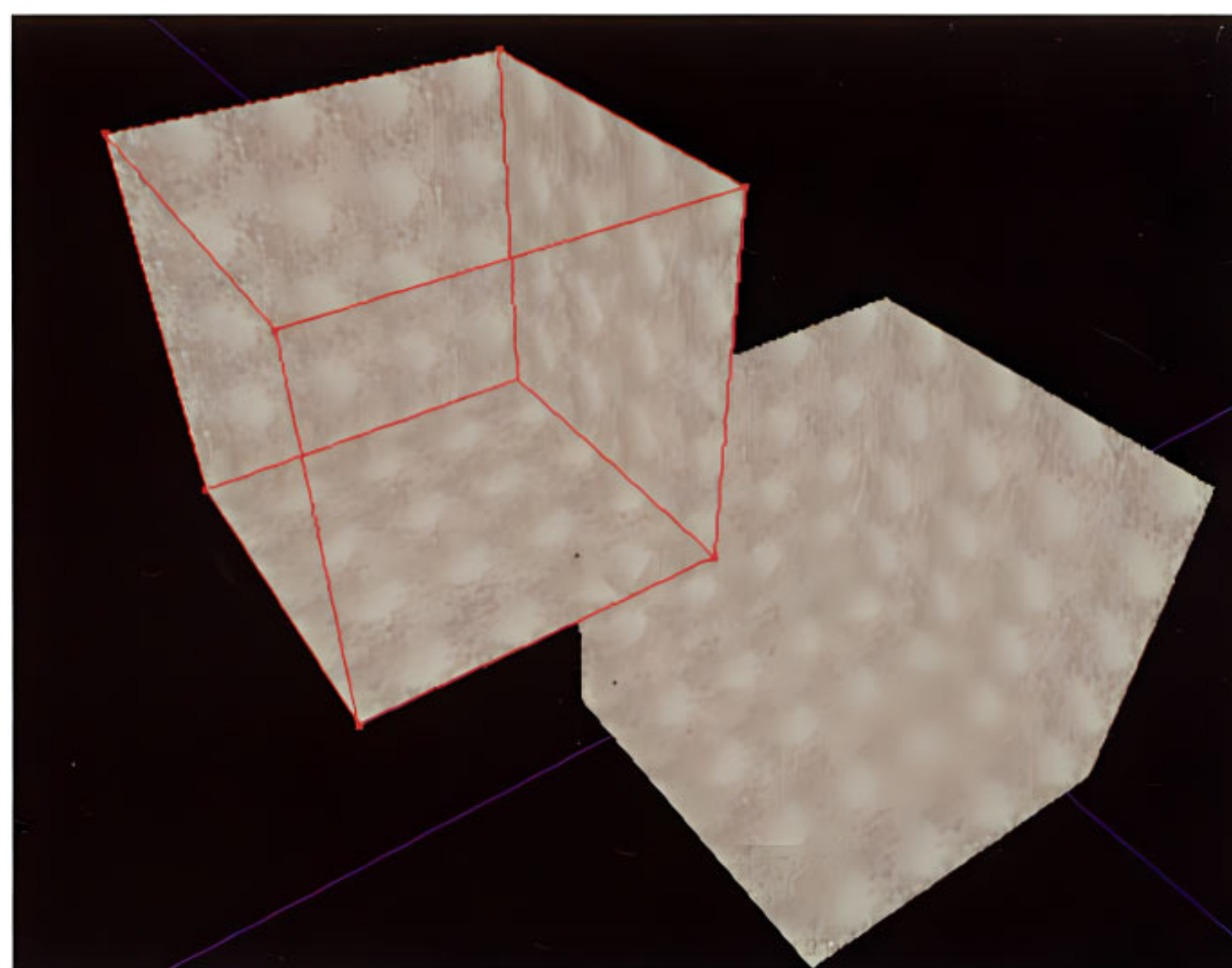
Если вам нужна относительно простая трехмерная фигура, совсем не обязательно лезть в 2D Shape Editor. В редакторе есть режим **42**, в котором, зажав Ctrl, вы можете создавать вершины шейпа правой кнопкой мыши. Просто так нажав ее же, можете протягивать из него к сетке браш, попутно указав длину.

Кроме как с помощью шейпов, создавать сложные браши можно, совмещая и вырезая одни простые браши из других. Для этого существует вторая снизу панель, а конкретнее - четыре верхних кнопки.



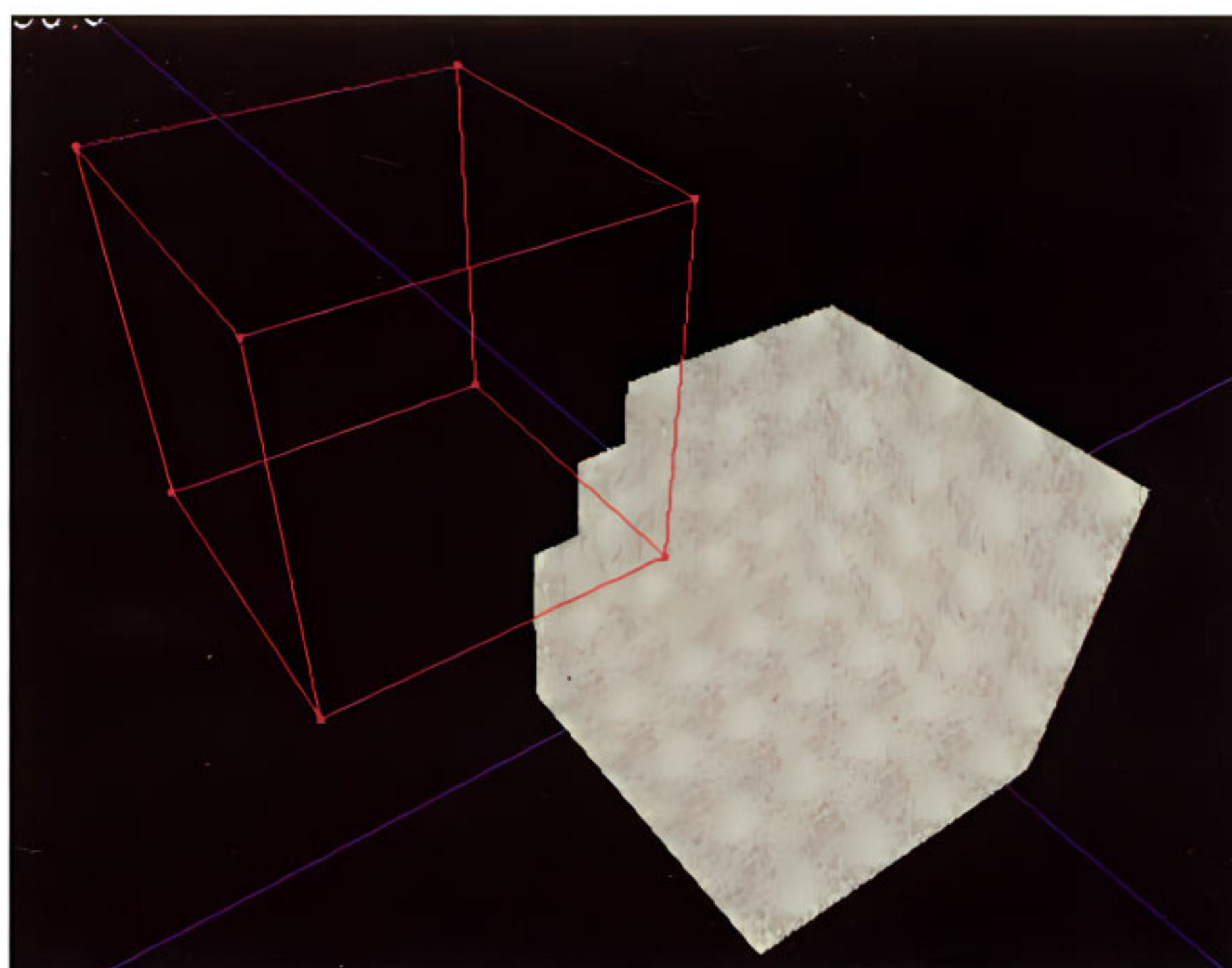
### 62 Add

Намертво прилепляет один браш к другому.



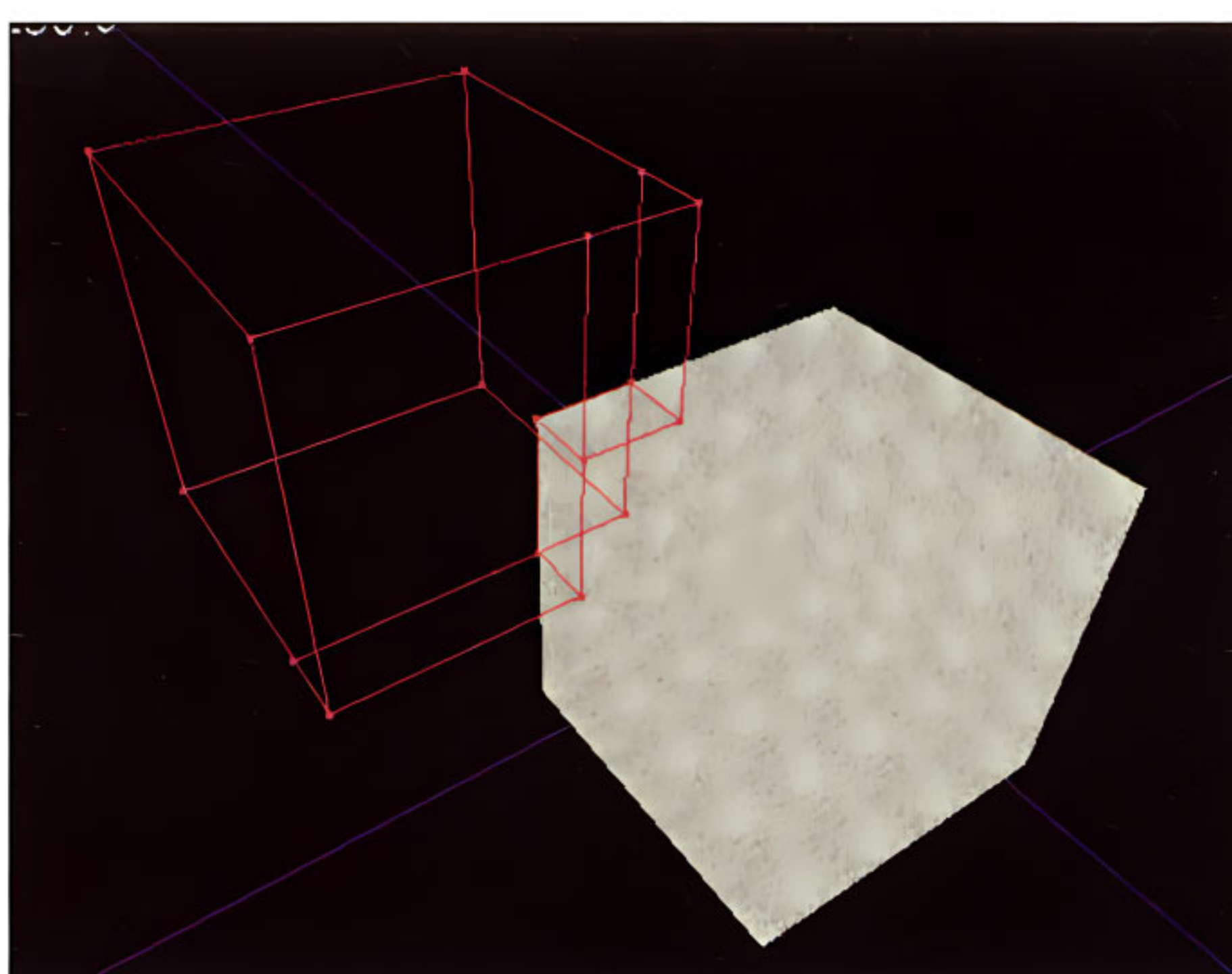
### 63 Subtract

Вырезает один браш из другого (именно это кнопкой мы вырезали все браши из Всемирного).



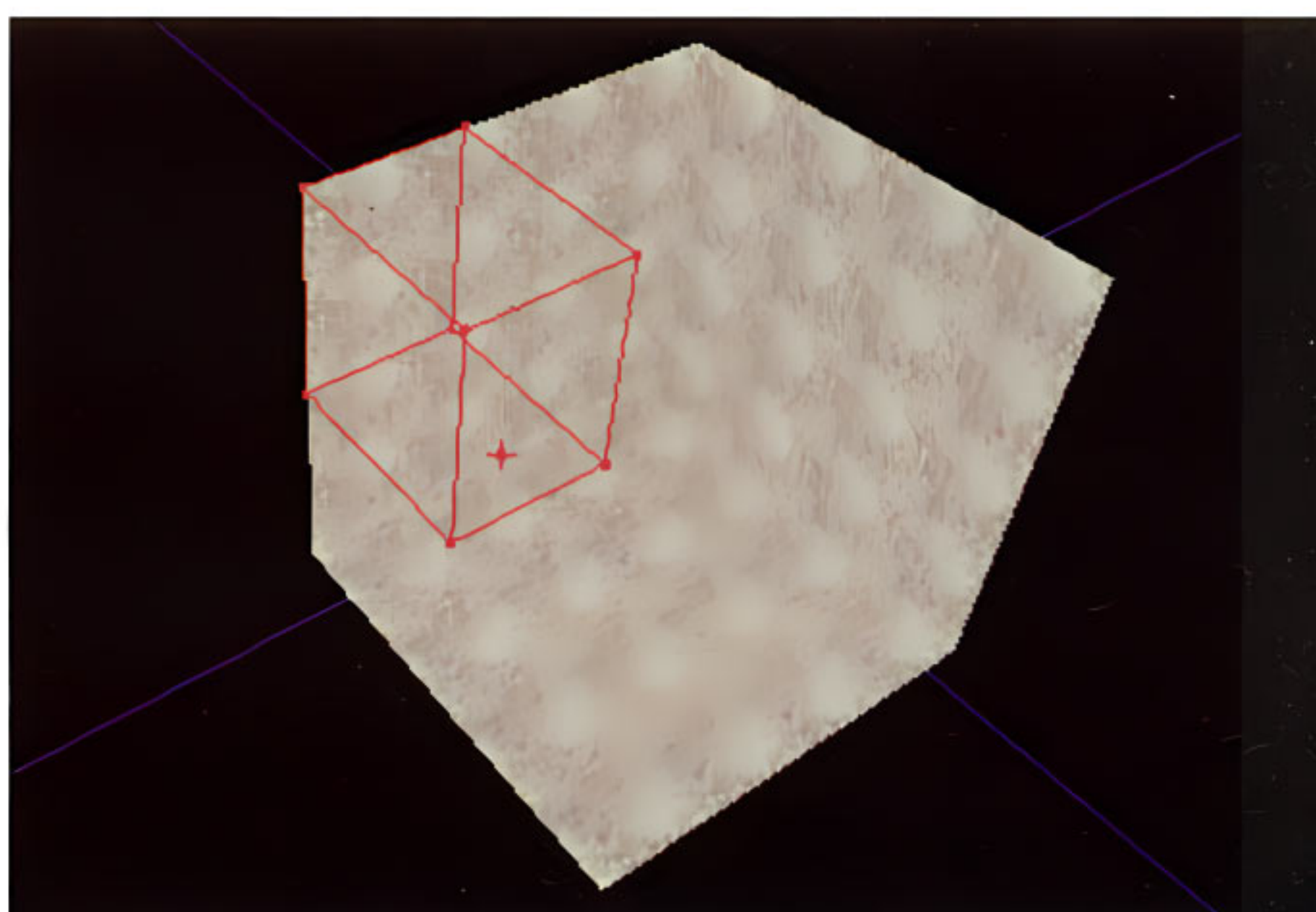
### 64 Intersect

Удаляет браш или его часть, находящуюся в пустом пространстве.



### 65 Deintersect

Оставляет лишь находящуюся в пустоте часть браша, удаляя остальные.

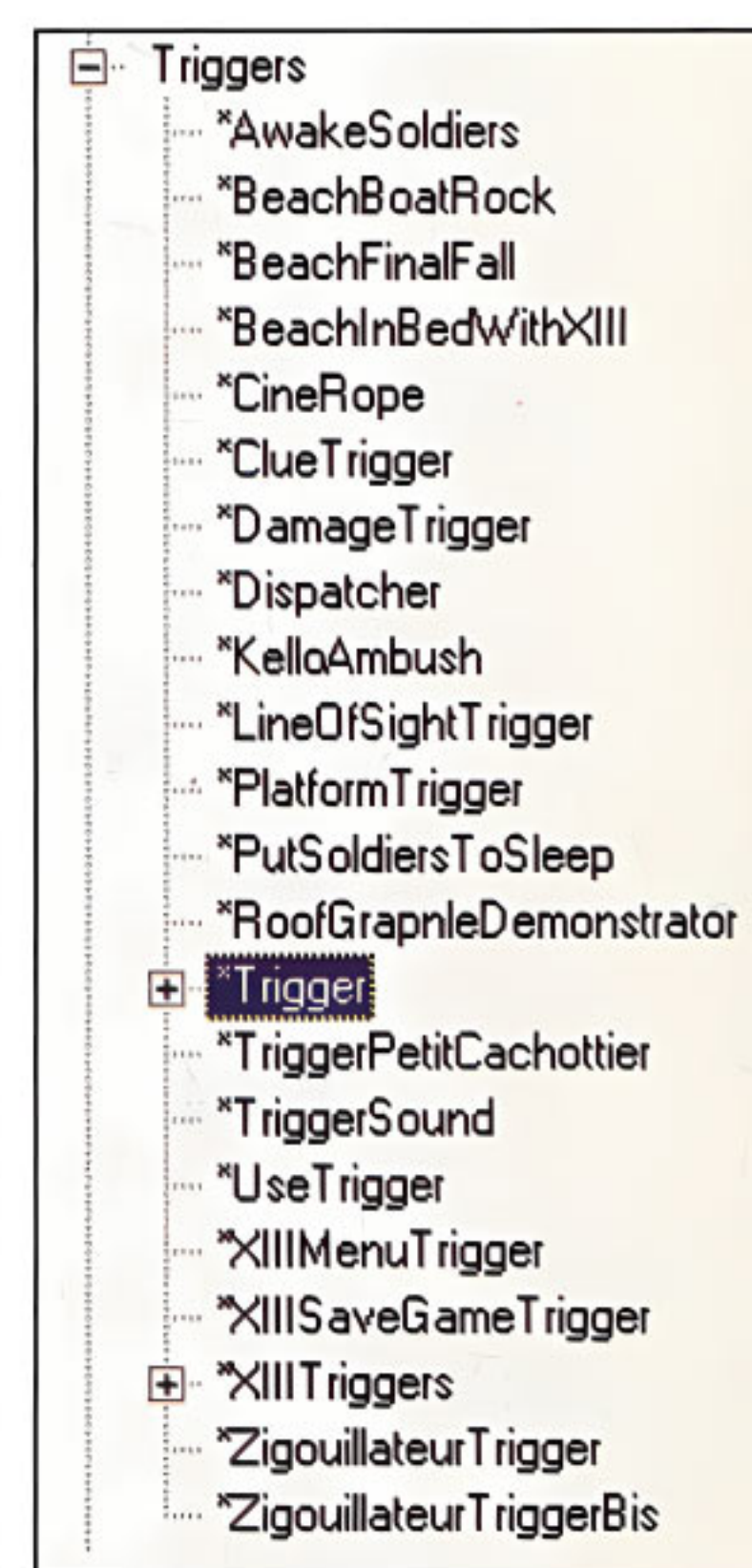
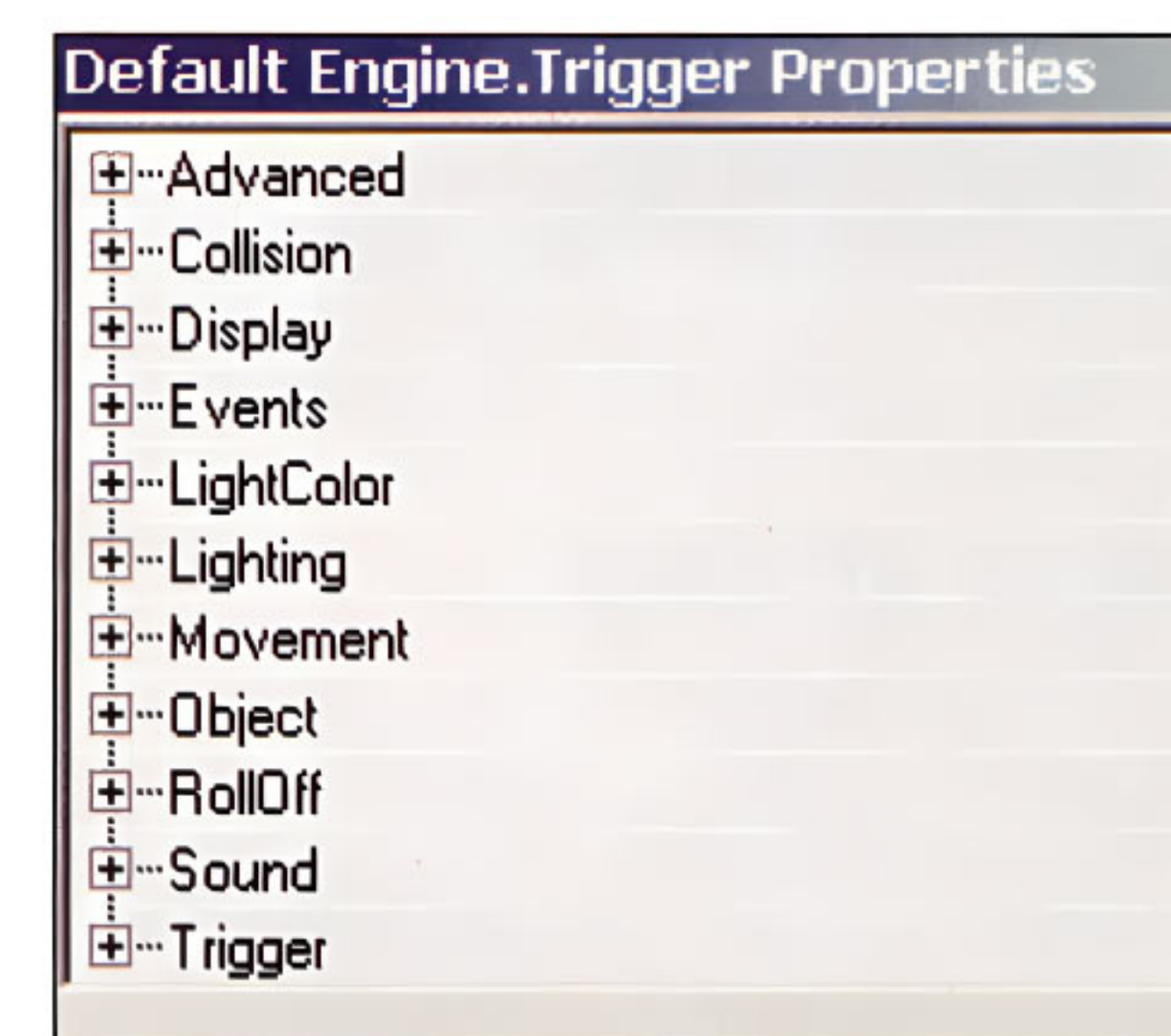


Заметьте, что на всех скринах изменения происходили лишь со строительным брашем. Вырезанный раньше браш, как стоял, так и стоит в правом нижнем углу.

## Программирование триггеров <sup>[2]</sup>

Создайте уровень, как это описано в разделе "Создание первого уровня". Жмите **14**. Желаете использовать триггера? Убедившись, что рядом с "Actor classes only" стоит галочка, щелкайте на надписи "Trigger". Надпись выделится, а вниз выедет еще один список на целую страницу.

Кликайте на "Trigger" правой кнопкой мыши. Появится окно Default Engine.Trigger Properties.



Потом откройте "Advanced" и выставьте "False" для параметра "bHidden". Теперь триггера будут видны в игре. Пора приступать к программированию самого триггера. В том же окне откройте закладку "Trigger" и в графе Message смело пишите нечто вроде "Вот ты и напоролся на тот триггер!" Особо хорошо, если у вас русская версия. Тогда вы именно это и увидите на экране.

TriggerType - в этой графе вам нужно указать объект, на который будет реагировать триггер. Если вы хотели, чтобы он запускался, когда игрок на него наступает, выбирайте TT\_PlayerProximity.

В подменю Collision в графе: ColCategory проставить ColType\_User. В Collision Heights и Collision Radius - проставляем расстояние до триггера и высоту, на которой произойдет реакция. (Чтобы воочию удостовериться в том, что радиус действия триггера вам подходит, кликните правой кнопкой мыши на каемке любого из окон, лезьте в Actors и ставьте галочку напротив Radii View.)

TT\_PawnProximity - реакция на монстров. TT\_ClassProximity - реакции на любые классы актеров. Тогда чуть выше в ClassProximityType выберите класс объекта, на приближение которого триггер должен реагировать. TT\_AnyProximity - реакция на приближение любого объекта. TT\_Shoot - реакция на нанесения урона.

bTriggerOnceOnly - определитесь, один раз триггер будет включаться (true) или столько раз, сколько вы его активируете (false).

DamageThreshold - тут выбираете, сколько стрелять по триггеру, пока он не включится (только при Trigger Type: TT\_Shoot).

[2] Триггер - в данном случае: элемент игровой среды, который следит за выполнением некого условия и реагирует на него.





**RepeatTriggerTime** - если вам очень нравится сообщение, показываемое во время активации триггера, можете написать здесь, сколько раз оно будет повторяться, пока триггер активен.

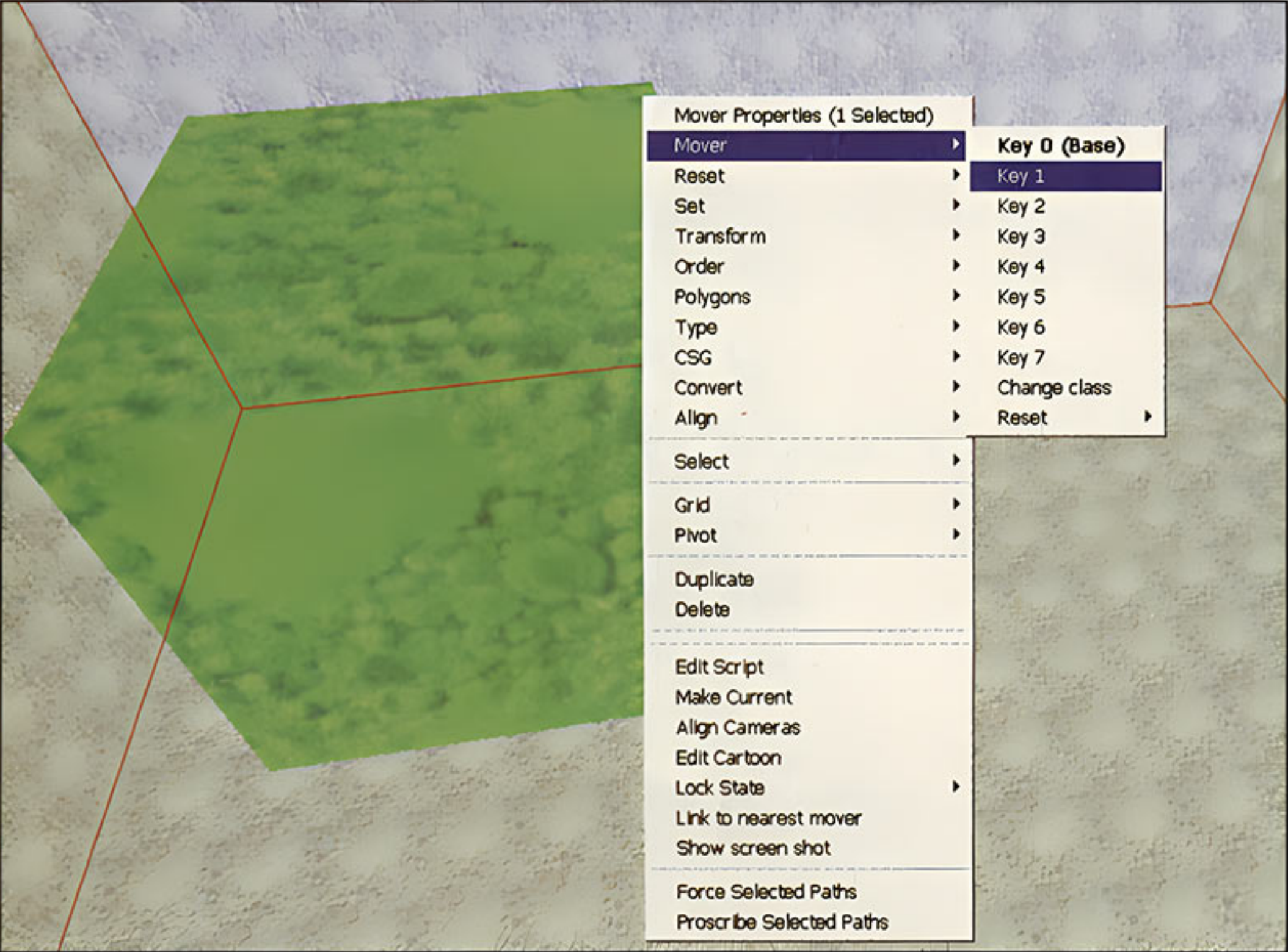
Там еще много настроек, но эти наиболее важные. Теперь включайте игру и можете проверить эффект.

Движущиеся объекты

- Bidon
- BreakableMover
- Caisse
- CaisseBig
- explosif
- Fenetre
- GroundExtinguisher
- LiftButton
- LiftCage
- LiftDoor
- MissileFakeSSH1
- Movable
- Mover**
- Neon
- Porte
- PorteDecors
- Telepherique
- UnBreakable
- WallExtinguisher
- XIIIMover
- XIIIMoverVarTime

Чтобы создать движущийся браш, кликайте правой кнопкой мыши на Add Mover Brush **68**, выбирайте Mover и создавайте нужный вам браш из только что появившегося фиолетового шаблона. Перемещайте браш в точку, где он должен стоять в начале уровня. Теперь кликайте на нем правой кнопкой мыши и в меню Mover жмите на Key1.

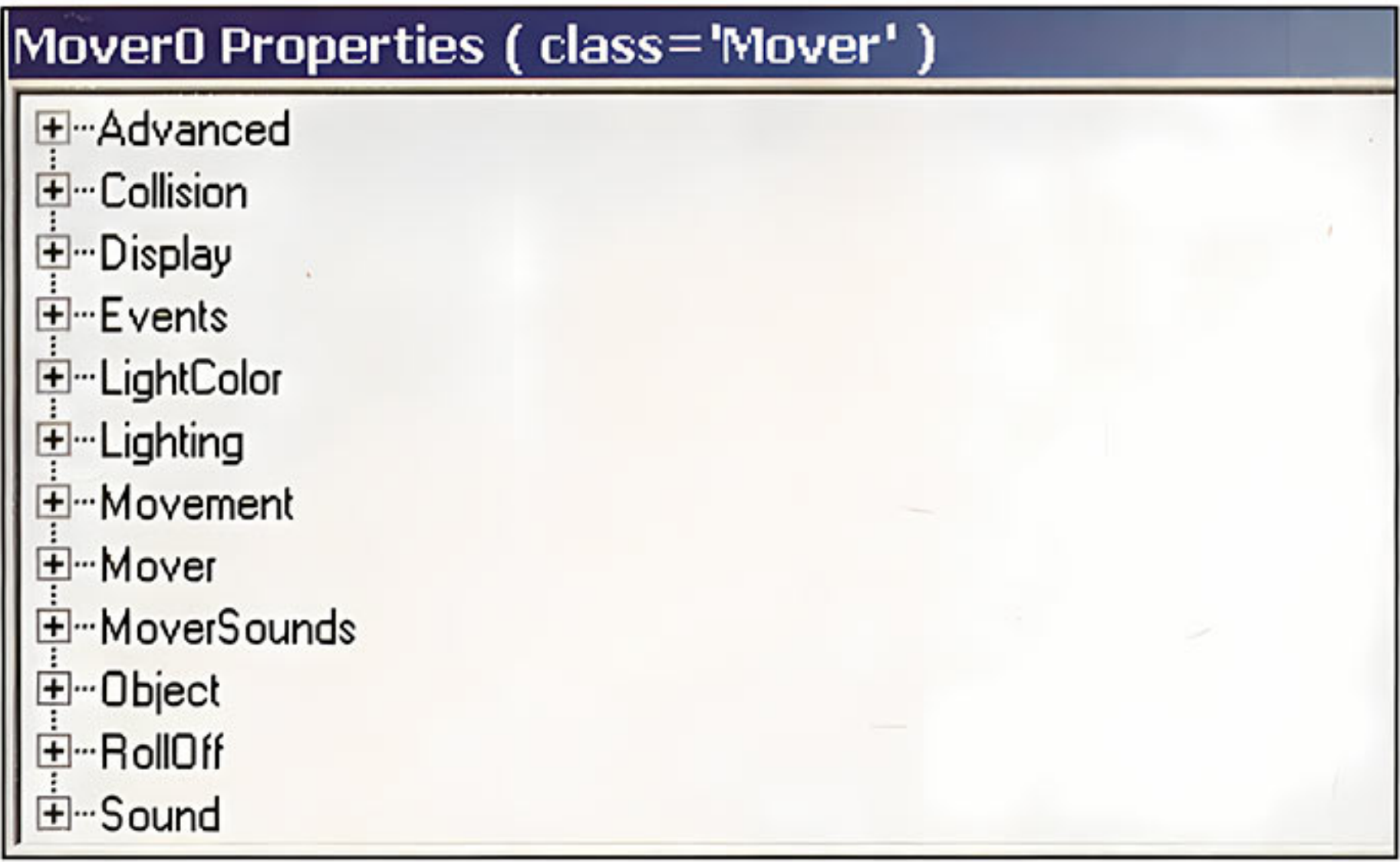
Тащите браш туда, куда он должен приехать в конце путешествия по карте. Теперь снова открывайте меню с Key'ми и выбирайте Key 0 (Base). Жмите Build All **29** и Play Map **31**. На карте дотроньтесь до браша



и можете любоваться полетом его туда-сюда.

Теперь некоторые объяснения. Браш движется не по божьему хотению и даже не по дизайнерскому, а по ключевым точкам (Key). Всего движок позволяет создать до семи ключевых точек. Если вы хотите создать сложную двигающуюся модель, вам придется сначала построить обычную модель, заставить ее двигаться и лишь потом приделать к ней всякие детальки, чтобы она выглядела достойно вашей великой карты.

Заметьте, что если вы перемещаете браш в положении нулевой ключевой



вой точки, то во всех остальных положениях он тоже перемещается. А вот если, например, в положении первой, то это остальными Key'ми благополучно игнорируется.

Естественно, браш можно не только двигать, но вращать, выворачивать и колбасить, пока не надоест, а потом, мерзко хихикая, наблюдать за своими действиями с разных ракурсов.

Настройки движущегося браша: **Закладка "Mover"**

bTriggerOnceOnly - определяет, один раз браш будет двигаться (true) или пока вы не перестанете его включать (false).

BumpType - тут вы выбираете, как будете его включать. BT\_PlayerBump - браш начинает двигаться в результате толчка, полученного от игрока. BT\_PawnBump - браш ворочается лишь после затрецины от любого другого объекта. BT\_AnyBump - самый жизненный вариант, когда брашу наплевать, от кого получать "по ушам". Все равно вскочит и полетит по ключевым точкам.

KeyNum - тут нужно ключевые кадры менять, но это проще делать вышеописанным способом, поэтому можете сюда не лазить.

MoverEncroachType - выбираете, как брашу поступать, если наткнется на игрока. ME\_StopWhenEncroach - трусливо останавливается и больше не подает признаков жизни. ME\_ReturnWhenEncroach - на полной скорости побежит назад к предыдущей ключевой точке. ME\_CrushWhenEncroach - наш метод, браш зверски порвет игрока на части и полетит дальше своим делам. ME\_IgnoreWhenEncroach вспомнив про одно не в меру доброе привидение, браш пролетит сквозь игрока, даже не поприветствовав.

MoverGlideType - скорость браша. MV\_MoveByTime - постоянная; MV\_GlideByTime - с ускорением.

MoveTime - тут вы прописываете, сколько времени понадобится брашу на весь полет от первой ключевой точки до последней.

NumKeys - общее количество ключевых точек.

StayOpenTime - тут указываете, сколько времени браш стоит и не держится после выполнения всего перелета, прежде чем вернуться в начальное положение.

Вы скорее всего уже заметили, что, кроме объектов типа Mover, при нажатии на **68** вылезает целый список других движущихся актеров. Все они отличаются друг от друга лишь отдельными настройками, например:

LoopMover - объект, который может двигаться бесконечно (но активировать хоть один раз его все равно надо). Включается эта опция через настройки объекта выбором пункта LoopMove в графе InitialState закладки Object.

Связь объектов

Если вы читали предыдущие абзацы, не вольготно развалившись в любимом кресле, а за компьютером да плюс еще и пробуя все написанное на практике, это означает как минимум две вещи. Конкретно, то, что мы не зря пытались остеречь по поводу и без повода, и - что самое главное - то, что вы уже докрутили до триггеров с муверами, получив все сопутствующие левелапы, и можете смело браться за сложные внутриигровые механизмы и вешать на шею медаль "За модный моддинг".

Первый шаг в их создании - предоставление связей между объектами.

Давайте для начала свяжем движущийся браш с триггером. Для этого создайте оба этих актера и лезьте к ним в потроха (F4). У триггера в закладке Event в графе Events пишите название движущегося браша (если это единственный браш на карте, то по умолчанию он называется "Mover1"). Потом то же самое введите в графе Tag закладки Event движущегося браша. Это мы указали триггеру, что делать с брашем. Теперь надо объяснить брашу, что ему ждать от триггера. Для этого в настройках браша есть закладка Object, пункт InitialState. Выбирайте одно из трех значений: TriggerControl браш поедет, как только включится триггер, и не перестанет летать по маршруту, пока тот не выключится. TriggerToggle - активируясь, триггер включает движение браша. Активируясь в следующий раз, выключает. TriggerOpenTimed - триггер включает движение браша на некоторое время. В принципе, ничего не мешает вам таким же образом связывать любые другие объекты и актеров.

На этом экскурс по нереальным внутренностям нарисованного склеротика стоит завершить. Все равно пациент благополучно скончался еще на этапе брашеампутации. Что уж тут говорить про недетское триггеровыдирание и профессиональное шейпоразмешивание? Доктор сказал в морг, значит, в морг. А внутренности потом еще на пересадку пойдут, благо желающих целая очередь выстроилась. Гарри Поттеры там всякие... Ничего, ничего, все тут будут.

H



# CALL OF DUTY™

**Лучший шутер про Вторую мировую.  
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.**

**Никогда еще война не была такой реальной.**





Победа в оправданиях не нуждается.  
Поражение оправдать невозможно.  
Warhammer 40000 Rulebook

# Реликтовое мясо

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **Relic Entertainment** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт [www.relic.com/product/dawnofwar/](http://www.relic.com/product/dawnofwar/)

Вселенные настольных варгеймов Warhammer 40000 и Warhammer: Fantasy Battle уже стали основой для целой охапки захватывающих компьютерных игр. Естественно! Грех не перенести в виртуальную реальность столь изящный механизм, позволяющий ярко и детально воссоздавать драматические сражения войн вселенского масштаба. Однако до сих пор основной предпосылкой для начала работы над такими проектами была именно механика Warhammer, многократно проверенная в деле и гарантирующая эффективное противостояние армий, какими бы они ни были — из раскрашенных пластиковых солдатиков или из виртуальных боевых единиц. И никто не попытался сделать игру просто для того, чтобы донести до нас с вами главное во вселенной Warhammer — грохочущее безумие эпической битвы, тысячи лет ведомой множеством рас, лишенных надежды на победу, но одержимых желанием победить.

Запомните дату выхода этого номера — в нем официально запечатлен момент, когда ситуация изменилась.

Игра Warhammer 40000: Dawn of War от компании Relic Entertainment — попытка реализовать поставленную задачу в лоб. Для воссоздания кровавых схваток из всего придуманного на сегодня арсенала игровых жанров разработчики выбрали самый подходящий. Dawn of War — стратегия в реальном времени. Динамичная, кровавая и без лишних реверансов в сторону походового Warhammer'a.

## “Nothing can stand in our way for we are Space Marines”

Полагаю, фанаты WH40k заерзали сейчас на месте, мучимые вопросом: “Что?! Что именно из гигантской вселенной Warhammer мы увидим в игре?!” Вполне закономерный вопрос — ни в одну RTS не влезет тысячелетняя история, множество войн, миллиарды миров и десяток воюющих сторон. Действие одиночной кампании в Dawn of War развернется на некой планете, где орден космодесанта пытается остановить вторжение орков (пока насчитали две стороны и одну планету). Кстати, орден (или Space Marine Chapter) будет совершенно новый, придуманный в Relic Entertainment и одобренный Games Workshop, создателями “настолки”. Называется он Blood Ravens, а командира экспедиционных сил ордена и наше воплощение в игре зовут Gabriel Angelos. Вряд ли это имя вам о чем-то скажет — его тоже придумали только что. Так вот, постепенно, именем Императора сокрушая орков, командир Анджелос и его бойцы узнают, что стали частью более масштабного конфликта... В общем, в игре еще будут силы Хаоса (Chaos Space Marines) и какая-то четвертая сторона (разработчики пока не уточняют).

Но, имея на руках список рас, мы можем погадать. Отбросим догадки про Некронов (роботы-“терминаторы”) и Тау (серокожие инопланетяне, герои WH40k: Fire Warrior) как несостоятельные, Имперская Гвардия или Сестры Битвы тоже вряд ли примут участие, а жаль... Остаются Тираниды (грубый аналог Зергов из StarCraft) и Эльдары, темные и обычные (местные эльфы). Я

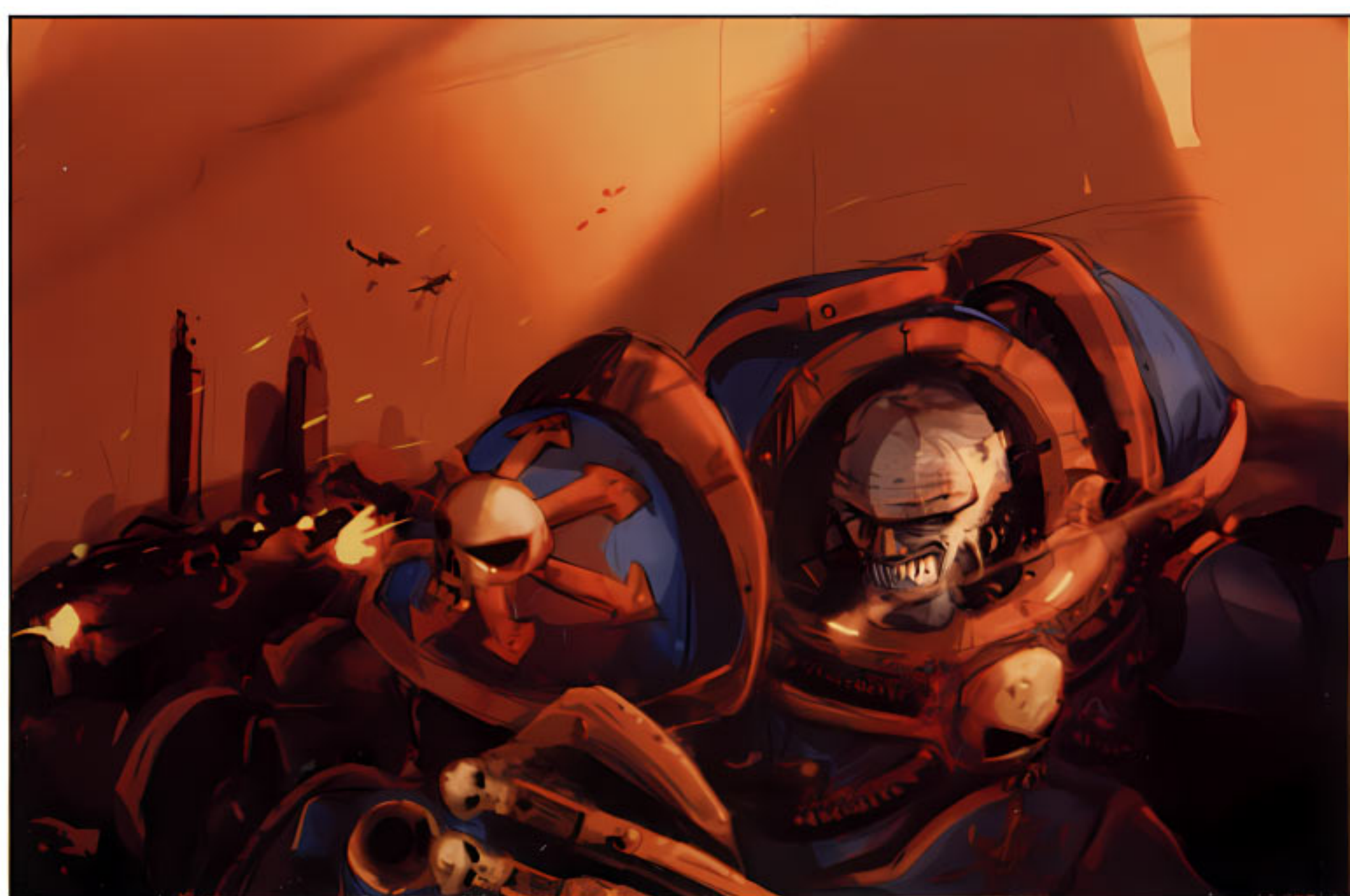


ставлю на Тиранидов — они тут будут кстати.

## “No sacrifice is too great, no treachery too small”

Впрочем, я увлекся. И совсем забыл успокоить перепуганных фанатов “настолки”: да, Dawn of War — RTS, но это не означает, что нам придется отстраивать банальные базы и что космодесантники, лучшие воины во Вселенной, будут производиться за тридцать секунд в специальных зданиях, а потом отправляться на добычу кристаллов и газа. Борьба здесь идет вокруг захвата стратегически важных позиций. Ты выбиваешь врага, закрепляешься на новом куске карты и начинаешь получать больше Requisition points — очков, отражающих, каков масштаб твоих боевых действий и насколько крупные силы тебе для этого необходимы. Отбил при помощи разведчиков точку — получил десантников, выжег десантниками еще две — понадобились танки, и так далее. В действительности все сложнее и изящнее, но нам пока не рассказали, насколько.

Еще чуть-чуть и мы его догоним!... Какой idiot не поставил ручной тормоз!?



“Грохочущее безумие”, помните?





Базы здесь тоже не строятся — они состоят в основном из ящиков с патронами, коммуникационных вышек и генераторов энергии (второй и последний ресурс). Это ни в коем случае не города или империи, а скорее — опорные пункты. Юниты тоже не производятся — их сбрасывают с орбиты, высаживают шаттлами, телепортируют.

### “Knowledge is power. Hide it well”

Я пока оставил открытым главный вопрос: “Каким образом в игре будет реализовано “грохочущее безумие”, если механика настольного WH отправлена на свалку?” Ну, прежде всего, на свалку она отправилась не целиком — основополагающие моменты вроде морали юнитов, учета укрытий, деления армии на отряды, а не на отдельных солдатиков, бережно перенесены в DoW из “настолки”. Но с другой стороны — для отображения некоторых аспектов битвы в компьютерной индустрии нашлись собственные, намного более эффектные приемы: оружие здесь, в общем и целом, повторяет по своим параметрам “оригинальное”, но реализовано через реалистичную физическую модель и шикарные спецэффекты. Уж не знаю, “прокидываются” ли здесь “щеки на хит”, “армор-сейвы” и считаются ли “вунд-пойнты”, но если дредноут лупит орка гигантским кулачищем, он просто превращает жертву в фарш и перемолотые кости. А когда гаубица бьет по отряду десантников, у них нет шансов уцелеть не потому, что “strength гаубицы более чем вдвое превосходит их toughness”, а потому, что, когда снаряд разорвался, он разнес нескольких бойцов в куски, а других расшвырял по всему полю. В Relic проследили, чтобы рукопашные схватки были кровавыми и яростными, чтобы танками можно было давить пехоту, чтобы ураганный огонь выглядел



Эти парни просто так по небу не летают. Очень плохая примета

ураганно, чтобы ситуации, в которых юнит проходит “проверку морали” (вроде минометного огня, танковой атаки, тяжелых потерь), действительно смотрелись страшно, и прочее, прочее...

### “By the manner of their death we shall know them”

Несмотря на то, что одиночная кампания всего одна, поиграть удастся за все стороны — в мультиплеере. Осмелюсь предположить, что мультиплеер вообще будет важной составляющей успеха Dawn of War, ведь расы в Warhammer отличаются радикально, и воссоздавать и балансировать их только для того, чтобы одной из них порубить в капусту три других, в одиночной кампании было бы бессмысленно. Играют ра-

сы, между тем, действительно очень поразному: орки берут числом и безумным напором, космодесантники выигрывают за счет тяжелого вооружения, брони и непоколебимой веры в Императора, силы Хаоса просто сеют смерть и разрушение, иногда вызывая на поле боя демонов, а что делает таинственная четвертая сторона — мы не знаем. Зато точно известно, что играть можно будет не только под знаменами фракций, участвующих в одиночной кампании, — цвета, эмблемы и штандарты мультиплеерной армии можно настраивать по своему усмотрению (поэтому на шотах не новички Blood Ravens, а Ultramarines — те, что в синих футболках и белых трусах).

### “The ends always justify the means”

Все предыдущие проекты Relic Entertainment были играми незаурядными, яркими и... немножко однообразными. Взять хотя бы скучноватые, но небесно красивые Homeworld'ы. Однако разработчики уверяют, что они жуткие фанаты Warhammer 40k, что работа над Dawn of War — их сбывшаяся розовая мечта, и что игра, цитирую, “ROCKS”. Что ж, за сбычу розовых мечт обычно берутся, набравшись опыта. Будем надеяться, что это как раз тот случай.

Н

Во всей вселенной WH40k нет большей непухи, чем попасть под dreadnought close combat weapon





258037

What you wanna be when you grow up?  
 You wanna be thugs?  
 You wanna be pranksters?  
 You wanna sell drugs?  
 You wanna be gangsters?  
 Thats what silly boys are made of.  
 Raekwon. "Fuck Them"

# Сицилийцы не шутят

★ Жанр **Crime Sim** ★ Издатель **Teleplan** ★ Разработчик **Vivid Design** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.nawar-group.com/mafioso.php**

*Попытаться вникнуть в Mafioso с первого раза - задача нелегкая. То тут, то там проступают воспоминания то о GTA, то о Gangsters, но в следующее мгновение понимаешь, что все немножко не так. Или совсем не так.*

## Разнообразие

Три знакомые с детства названия: "Коза Ностра" - главные мафиози, якудза - утонченные японцы и, конечно же, "красные" с медведем на эмблеме. В многопользовательском режиме к ним присоединяются колумбийцы, китайские триады и адепты магии voodoo с Карибских островов.

Игра не будет состоять из уровней или миссий. Точно так же, как жизнь настоящего мафиози, Mafioso будет монолитна и безостановочна. От самых низов мы будем подниматься к заоблачным высотам, купаться в лучах славы и реках крови. Периодически разные люди будут просить нас об услугах, выполнение которых сулит либо материальное вознаграждение, либо обретение влиятельных друзей.

## Про пацанов

Кадры, как и везде, решают все. Платить ребятам напрямую не нужно - где это видано, чтобы боевики мафии получали зарплату? Будут получать долю от дел, в которых участвовали.

Жизнь и снаряжение парней тоже в наших руках, придется собственноручно одевать и экипировать каждого.

Подопечных хлопцев по ходу дела могут не только убить, но и посадить. С одной стороны, иметь в тюрьме своего человека полезно. С другой, неприятно, если посадили того, кому лучше бы быть по нашу сторону колючей проволоки. В общем, судью можно подкупить или напугать. А если парень оказался неподкупный и смелый, то всегда можно организовать для ребят побег - как из тюрьмы, так и из транспорта, везущего их в оное пенитенциарное заведение.

Каждый боец - это не просто кусок мяса с пушкой под пальто, но и набор определенных характеристик, информации о них пока что нет. Зато как ласкают слух названия таких "профессий", как сутенер, вышибала, драгдилер...

## Для развлечения

Обилие трюков впечатляет. Машины можно взрывать, а можно просто сбивать ими народ. Стрелять

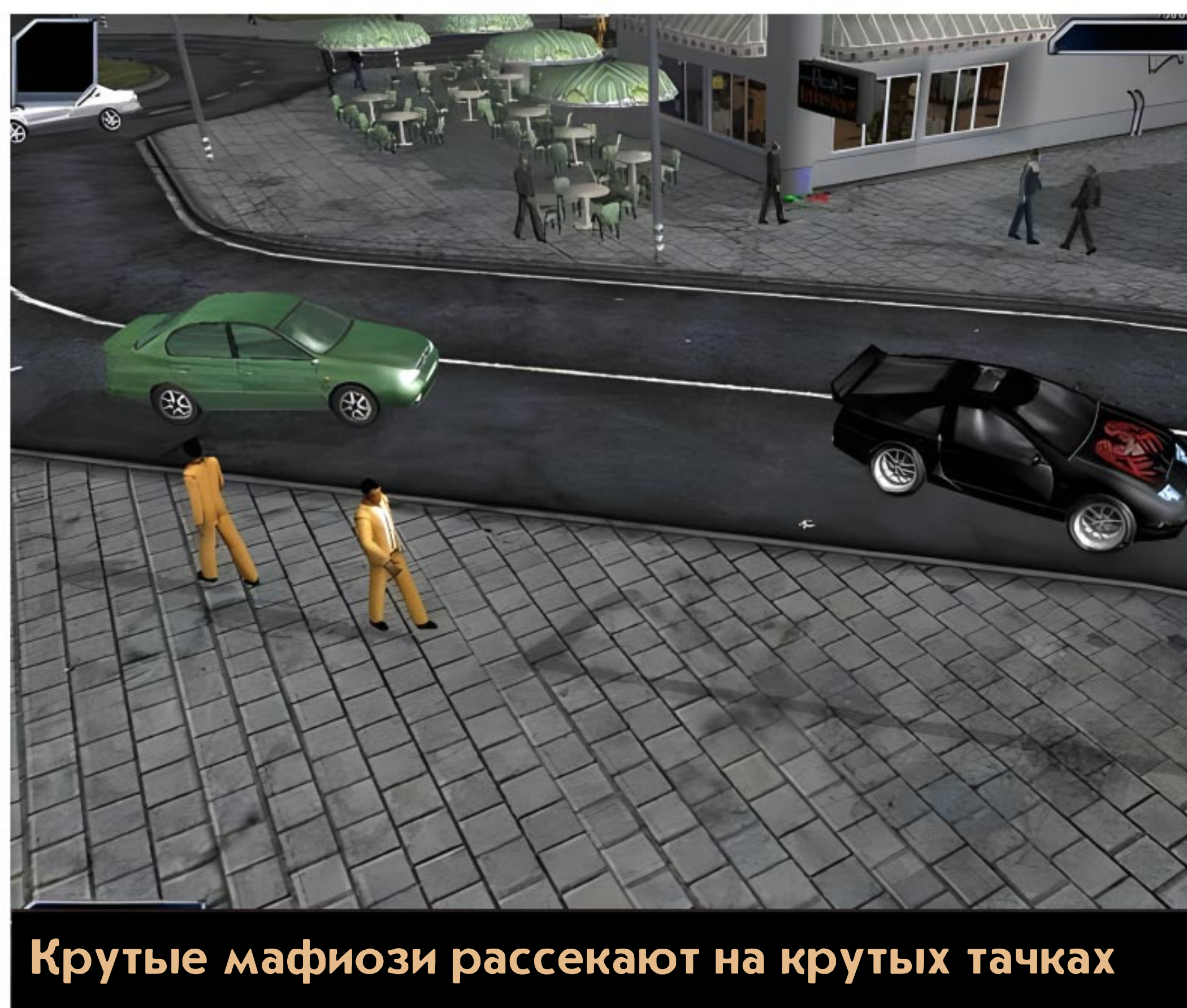
подвластных нам районов, контролировать торговлю порнографией, наркооборот и проституцию. Настоящий мафиози без этих вещей - просто младенец.

## Надеемся на лучшее

Единственное, что вызывает серьезные опасения, - это некоторое несоответствие титанического размаха игры и технической реализации. Конечно, до выхода игры еще почти год, но судите сами...



Братва делит машину



Крутые мафиози рассекают на крутых тачках

С одной стороны, полностью трехмерный движок, построенный, согласно заверениям, по всем законам физики, оптики и жизненной логики. Вращаемая камера, масштабирование, тени, текстуры - все как у людей.

С другой стороны, скриншоты - мерило внешней привлекательности. Слово "плохо" - это не то слово. "Плохо" - это где-то в другом месте, а в Mafioso - серо и скучно. Смаживает на какую-то архитектурную программу: одинаковые машинки, одинаковые люди. Обещанных спецэффектов не видно вообще.

## И еще раз надеемся на него

В любом случае игры стоит дожидаться. Gangsters - отличная игра, но ее, даже вместе со второй частью и Mafia, нам мало. GTA - тоже близко, но там лишь одна видимость Большого Дела, и то - в Vice City.

Mafioso, если разработчики не врут, объединит в себе все достоинства этих игр, добавит в получившуюся кашу еще немного собственных наработок, и, возможно, в это даже можно будет с удовольствием играть.



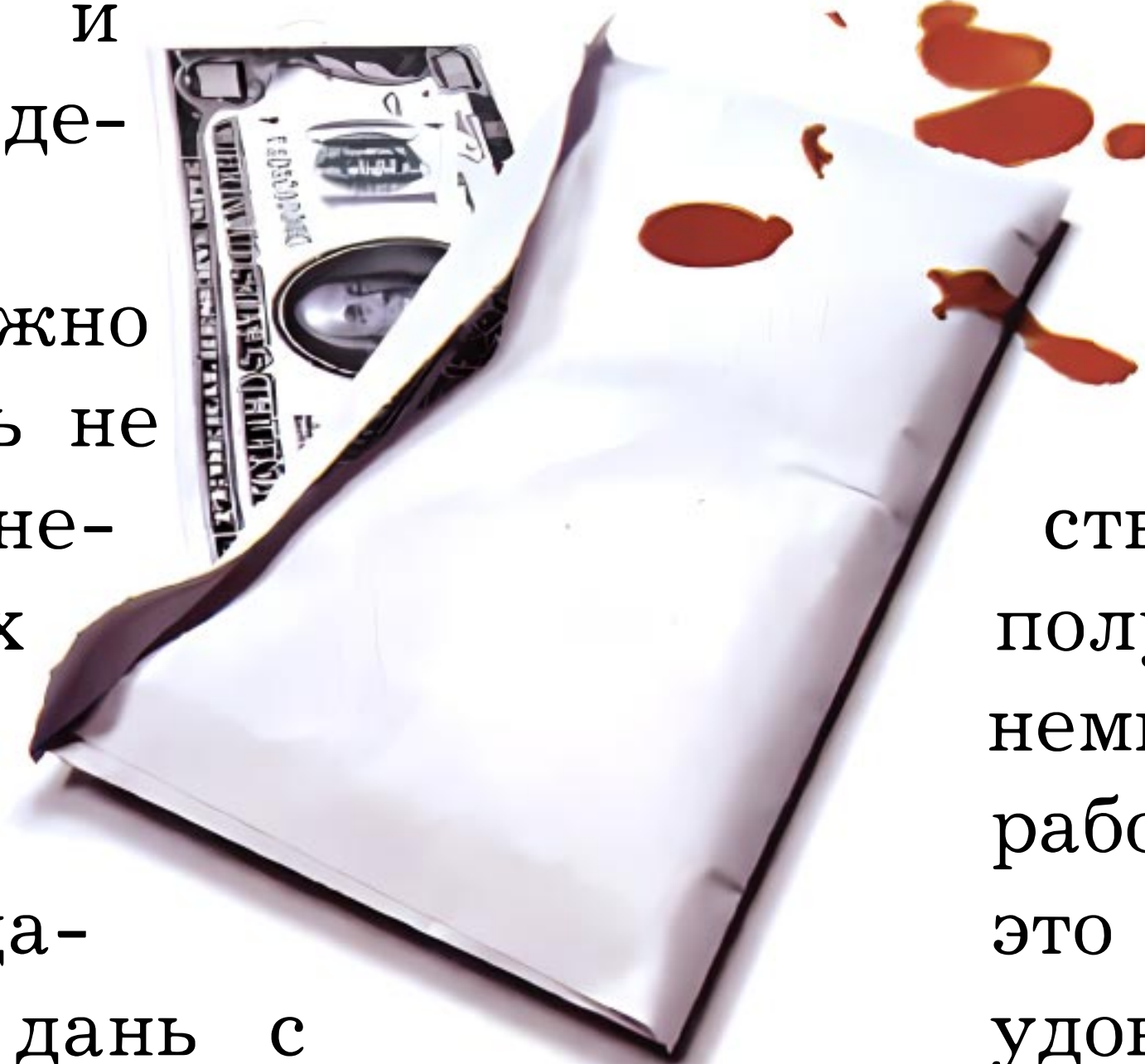
Пока что город больше напоминает игрушечный городок из кубиков



можно хоть и из-за угла. Доступными будут практически все фишки, засвеченные когда-либо в кино.

Радует и местная дипломатия. Можно будет объявлять и останавливать войны, подписывать мирные соглашения, договора о сотрудничестве и пакты о ненападении.

Деньги можно будет зашибать не только выполнением разных миссий, но и более традиционными методами: собирать дань с





ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Павел ШУМИЛОВ

# Fading Suns: Noble Armada

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Matrix Games** ★ Разработчик **Holistic Design**  
★ Дата выхода **II квартал 2004 года** ★ Сайт **www.noblearmada.com**

Прежде чем заводить разговор об этом проекте, необходимо сделать несколько коротеньких объявлений справочного характера. Итак, Fading Suns - известная на Западе ролевая система, а Noble Armada - ее расширение, детально описывающее сражения флотов в безвоздушном пространстве. В свое время Holistic Design даже выпустила одноименную настольную игру. А ветераны клавиатуры и мыши наверняка вспомнят популярную глобальную стратегию Emperor of Fading Suns. В общем, пытливому уму несложно будет сделать вывод о сути игры. Совершенно верно - вам предстоит командовать эскадрами звездолетов, бороздящих просторы универсума Fading Suns. Причем делать это в 3D и в безжалостно-реальном времени. Впрочем, до эскадр еще нужно дожить - изначально в наличии скромненький кораблик, энная сумма денег "на бедность" и честолюбивые планы

Особенность вселенной Fading Suns в том, что расползающиеся по ней земляне однажды обнаружили сеть загадочных, черт знает куда ведущих Врат, и оптимистично кинулись в них колонизовать все, до чего дотянутся. "А стеночка-то и того - задвинулась". Через некоторое время продолжительное время переходы снова заработали, и в 4996 году Questing Knights, посланные Императором на поиски блудных осколков человечества, оные осколки обнаружили. Одни одичали и прозябали в варварстве, другие отстроили собственные империи и даже откопали инопланетные технологии, но объединяли их всех разве что постоянные распри и склоки с применением оружия массового поражения.

Такая ситуация создает огромный простор для различных дипломатических комбинаций - и эту сторону разработчики клянутся отобразить максимально детально. Кроме дипломатии, важную роль будет играть торговля и сопутствующие ей явления: воровство, пиратство и вымогательство. Обещают полную свободу выбора и продвижения к главной цели - созданию самой мощной, укомплектованной по последнему слову техники эскадры. В общем, продукт вырисовывается интересный. Плохо то, что исторически сложилось - игры типа Starfleet Command особого успеха не имеют. Зато радуют системные требования, которым удовлетворяет даже морально устаревшая офисная техника. - П.Ш.

Во имя Энергетического Щита, и Лазерных Пушек, и Святого Гипердвигателя - аминь!



## SuperPower 2: Strategy and World Domination

★ Жанр **Strategy** ★ Издатель **Dreamcatcher Interactive**  
★ Разработчик **Golem Labs** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**  
★ Сайт **www.golemlabs.com/superpower2**

Вышедшая в 2002 году глобальная стратегия SuperPower считалась весьма и весьма твердым орешком, одной из самых сложных представительниц жанра. В игре органично уживались политика, экономика, дипломатия и военные действия - поневоле захлебнешься в обилии возможностей, да еще недружественный интерфейс вместо того, чтобы подать руку, бил утопающего веслом по голове. Игрок мог встать во главе одной из стран мира, от супердержав до экзотических африканских бантустанов, и попытаться захватить весь земной шарик. Или же заняться выполнением других целей, хотя выбор их был невелик. В процессе приходилось уделять внимание контролю над политическим строем и налогами, заключению союзов и нарушению обязательств, уничтожению повстанцев и действиям, направленным на достижение экономического процветания - всех занятий и не перечислить. Схематически были отражены всевозможные боевые действия, вплоть до обмена ядерными ударами - велись оные на фоне тщательно прорисованной, аутентичной карты местности. Вы спросите, к чему такой долгий рассказ о первой части? Да к тому, что часть вторая от нее отличаться практически не будет. В качестве основных новшеств заявлены: улучшенная 3D-графика; поумневший AI, который сможет местами даже подменить игрока; многопользовательский режим и онлайн-овые сражения; а также заложенная (зачем-то) в проект возможность модификации. Упор по-прежнему делается на сражения, обещана даже возможность создания собственных стратегических схем.

Правда же заключается в том, что при всех заявленных претензиях на реалистичность, вроде географически точного рельефа или скрупулезного соответствия ТТХ военной техники стоящей на вооружении в данный момент, SuperPower имела к реальности столько же отношения, сколько Command & Conquer или Quake - к настоящим боевым действиям. И глобальные битвы за мировое господство в онлайн-е ее вряд ли спасут, так что Europa Universalis может спать спокойно. - П.Ш.

Н

Канадцы, зачем стрелять по Конго?





# Карты на стол

Владимир ВЕСЕЛОВ

- Что это вы тут делаете?  
- В картишки дуемся.

К/ф "Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен"

★ Жанр **Настольная карточная игра** ★ Издатель **1C, snowball.ru** ★ Разработчик **Meridian'93** ★ Рекомендуются **Pentium III 450, 128 Mb RAM**  
★ Оригинальное название **Carcassonne** ★ Сайт **www.snowball.ru/cs**

Есть в нашем дружном коллективе несколько любителей настольных игр. Когда заходит речь об этом странном развлечении, они с пеной у рта готовы доказывать, что настольные игры гораздо интереснее, глубже и интеллектуальнее компьютерных. Я в эти споры не встречаю, потому как есть у меня собственное, достаточно аргументированное мнение.

Основным плюсом настольных игр является то, что соперником в них является не тупая железяка, а живой человек. Причем, в отличие от компьютерного мультиплеера, противники не сидят, уткнувшись каждый в свой монитор, а ведут единоборство лицом к лицу. То есть происходит живое человеческое общение, которое, если верить классике, является величайшей ценностью в нашем несовершенном мире. Но этот плюс является одновременно и минусом - надо ведь найти партнеров, да еще и собрать их в одном месте. Для тех, кто уже погрузился в мир настольных игр, оброс в нем определенными связями, это не представляет особого затруднения, а как быть начинающим? Хорошо, если имеется достаточно продвинутый приятель, который может ввести

вас в эту среду и руководить на первых порах, а если его нет?

Можно, конечно, собрать пару-тройку таких же начинающих и осваивать настольные игры вместе с ними, но сначала хорошо бы понять, а действительно ли этот жанр будет интересен лично для вас. Вот тут-то и помогут компьютерные



Вот так выглядит карта после окончания партии

переложения настольных игр. Типа нашего сегодняшнего пациента.

## Карты и фишки

Правила настольной игры Carcassonne, по которой созданы "Рыцари и купцы", предельно просты. У каждого игрока (а их может быть от двух до пяти) имеется колода из 64 карт и семь фишек. Каждая карта представляет собой кусочек карты местности (извините за тавтологию). Колоды перетасовываются, и игроки друг за другом выкладывают верхние карты на стол так, чтобы на нем появилась осмысленная картина. То есть очередную карту нужно положить так, чтобы нарисованные на ней элементы местности (реки, дороги, города) совпадали с элементами уже выложенных карт. На своем ходе игрок может поставить и фишку, но только на ту карту, которую он только что выложил. Попад на местность, фишка становится Рыцарем (если ее поставить в город), Аббатом (монастырь), Шерифом (дорога) или Купцом (поле). За каждую фишку игроку начисляются очки, причем они зависят от того, какие элементы местности прилегают к карте, на которой стоит фишка. Рыцарь, Аббат и Шериф при определенных условиях позднее могут вернуться к игроку, Купец же, раз попав на местность, теряется навсегда.

Игра была бы не интересна, если бы не любопытная система подсчета очков, заставляющая работать на перспективу. Возьмем, для примера, Рыцаря. Выставив его на карту с небольшим фрагмен-

том города, вы тут же получаете одно очко. Если на следующих ходах к городу добавляются еще фрагменты, за каждый новый вы получаете еще одно очко. Если на картах с городскими фрагментами имеются специальные отметки (гербы), за каждую такую карту добавляется очко. Наконец, если удастся замкнуть город (т.е. городские стены образуют замкнутую линию), все полученные игроком очки удваиваются.

Как видите, тут мы имеем довольно тонкую стратегию. Одной и той же картой можно увеличить площадь города, где стоит ваша фишка (да так, что город останется не замкнутым и сможет расти дальше), или же замкнуть неприятельский город, так что враг получит минимум очков. А ведь есть еще поля, дороги и монастыри, с которыми тоже возни немало.

## Проба сил

"Рыцари и купцы" - игра, достаточно интересная сама по себе, можно провести немало приятных вечеров и наедине с ней. Но все же главное ее предназначение - помочь начинающим "картежникам" почувствовать прелесть настольных игр, понять, готовы ли они уже войти в этот новый для них мир.

Н

| РЕЙТИНГ            |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★ |
| РЕАЛИЗМ            | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★ |

7.2



Синие квадратики показывают, куда можно поставить очередную карту



Оригинальная Carcassonne



# EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD™





“Они создают пустыню и называют это миром”,  
- из речи британского вождя Калгака,  
призывающего соплеменников выступить  
против вторгшихся в их страну римлян.  
Тацит. “Агрикола”

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **JoWood Productions** ★ Разработчик **Independent Arts Software** ★ Рекомендуется **PIV 1.4 GHz, 512 Mb RAM**  
★ Сайт **www.against-rome.com**

*Становление Римской империи — едва ли не самая любимая тема создателей исторических RTS. Еще бы, ведь многие хотят почувствовать себя доблестным полководцем, по одному мановению руки которого стройные ряды отборных легионеров при активной поддержке кавалерии и легкой пехоты принимают сясть “разумное, доброе, вечное” в варварской среде. Вместе с тем, до некоторого времени, похоже, никто не задавался вопросом, что при этом чувствуют окультируемые нации.*

Изнитожить несправедливость и показать общественности ситуацию с другой стороны решили пытливые немцы из JoWood, далекие предки которых в свое время наверняка весьма близко познакомились с итальянскими педагогическими методами. Результатом сотрудничества с соотечественниками из Independent Arts Software стала стратегия о борьбе варварских племен с древнеримскими оккупантами под названием Against Rome.

Впечатления от игры остались противоречивые. С одной стороны, не сильно затасканная идея, до сих пор популярный жанр и использование при создании практически всех известных на сегодняшний день приемов. С другой — скромная реализация и приличное количество недоработок (мягко говоря).

Начнем с достоинств. Вам предстоит попробовать себя в качестве предводителя племени. Основных жизненных принципов два: “вся жизнь — борьба” и “очень хочется кушать”, причем

они весьма тесно связаны друг с другом. Дабы успешно показать врагу, что Западная Европа — традиционное место зимовки пивной закуски, нужно позаботиться о крепком тыле. Тыл олицетворяет деревня, выстроенная на определенной площади вокруг основной избы. По деревне деловито шастают аборигены, занятые различными хозяйственными делами: строительством, сбором или переработкой ресурсов и т.д. Численность населения ограничена количеством свободного жилья, которое, в свою очередь, регулируется свободной площадью вокруг таунхолла. Ресурсы авторы предусмотрели шесть — пищу, дерево, камень, золото, снаряжение и лошадей. Каждый из них используется строго в соответствии с назначением. Есть, правда, некоторые недостатки и странности, но о них позже.

В части формирования вооруженных сил AR — мечта любого военкома. Дал команду, и народ послушно побросал все дела, побежал к главной избе, вооружился и замер в ожидании следующих приказов. В точном соответствии с последними веяниями стратегической моды боевой юнит в AR — не отдельный боец, а целое подразделение численностью до пары десятков головорезов. У каждого из них есть оп-

ределенные показатели здоровья и морали, из которых складываются аналогичные характеристики отряда в целом. Если ареал обитания простых работяг ограничен забором поселка, за который они априори не могут выйти, то поступившие в армию имеют возможность безнаказанно поглядеть мир.

Батальная составляющая AR в целом традиционна: отмечаете свой юнит, кликаете на вражеском, ждете завершения резни, повторяете по мере необходимости или пока не иссякнут силы. Некоторые войска сильны в атаке, другие — в обороне, грамотное их сочетание обязательно принесет победу. Здесь мы ничего нового не увидим, остановимся лучше на обнаружившихся в процессе общения с AR недочетах.

Во-первых, обещанный компромат на систему игровых ресурсов. Где металл? Я никогда не поверю, что гунны или тевтоны шли в атаку с каменными топорами. Варвары-то они, конечно, варвары, но про обработку железа точно знали. Кроме того, даже первоначальные ресурсы вроде дерева или еды здесь не добываются в привычном смысле слова, а просто появляются в соответствующем здании, к примеру, на лесопилке или бойне, и относятся рабочими в главную избу. Интенсивность по-





полнения запасов прямо пропорциональна количеству батраков в обрабатываемом здании. То есть ресурсы в AR неиссякаемы, и устроить противнику экономическую блокаду нереально.

Во-вторых, порой кажется, что создатели намеренно затупили все, что могло претендовать на громкое имя homo sapiens. На противников начинать, их-то нерасторопность нам на руку, но вот собственные подчиненные... Рассмотрим на конкретном примере. Теоретически любой юнит можно выстроить определенным образом: к примеру, боевой порядок подразумевает построение в две линии, первая из которых имеет бонус в атаке, а вторая – в обороне. Выстраиваемся, налетаем на кучку легионеров и через пару-тройку пинков с удивлением наблюдаем, как могучие сыны лесов переходят в весьма энергичное отступление. Кипя от злости, снова кликаем на противнике, ждем, пока команда дойдет до адресатов, и через некоторое время вновь наблюдаем организованное бегство. Читаем руководство и понимаем, что такое поведение обусловлено излишней ранимостью личного состава и неспособностью оставаться на поле боя в случае гибели кого-нибудь из членов отряда. Но трагизм ситуации вовсе не в том, что пехотинцы не желают сражаться до последнего вздоха, а в том, что за время их маневров атакованные римляне успевают восстановиться и встречают новую атаку во всеоружии, фактически по одному “выщелкивая” недалеких варваров.

В-третьих, и этот момент наиболее болезнен, создатели AR зачем-то приплели к и без того волнующему процессу магию. С этого момента стратегия превратилась в водевиль. Не спо-



Римский лагерь. Все ушли на фронт

ро, участвовавшие в конфликте стороны действительно имели темное языческое прошлое и не менее темное настоящее, поклонялись кому ни попадя и яро насаждали свои взгляды. Однако ж, если речь идет не о некоей выдуманной Ляндии, а об имевших место быть нациях и народностях, на мой взгляд, не стоит уподоблять их оркам и эльфам. И все же в AR есть служители культов, исполняющие традиционные для подобных личностей функции: наведение порчи на противника, разведка магическими средствами подступов к вражеским позициям, увеличение производительности труда и боевой эффективности собственных юнитов и прочее. Сила конкретного мага или сорки напрямую зависит от количества моленных мест в деревне. Энергию для потусторонних фокусов чародеи черпают из вполне логичных для подобной деятельности жертвоприношений, в ходе которых во имя и во славу очередного истукана испускает дух пара-тройка ничем не занятых гражданских лиц.

Внешний вид AR, так же, как и все остальное, вряд ли можно отнести к ее сильным сторонам. При виде картинка создается впечатление, что или ты перенесся лет на пять назад, или создатели ровно столько времени корпели над игрой, никуда не выходя из студии. А посему и пропустили момент,



когда спрайтовые движки не без боя передали эстафету полигональным потомкам, неотъемлемыми атрибутами которых являются объемные ландшафты, юниты и постройки, затейливые световые эффекты и прочая милая сердцу и глазу мишура. Ну и приличный AI и интерфейс также всячески приветствуются. К сожалению, прогресс явно забыл постучаться в двери Independent Arts.

Сдается мне, создатели несколько недооценили свои возможности, как технические, так и идейные, и не до конца представляли, с кем придется конкурировать. В итоге Against Rome оказался лицом к лицу с такими признанными столпами, как Praetorians, Chariots of War и Medieval: Total War. Кстати, наличие в AR возможности сыграть реальные исторические сражения заставляет сравнить ее с TW, и сравнение явно не в пользу немецкого детища. В этой связи жаль всех: авторов, издателей, нас. Но, с другой стороны, неудачи ломают лишь слабых, а стойких делают еще сильнее и прозорливее. Будем надеяться, в следующий раз JoWoD не ошибется с выбором проекта.

| РЕЙТИНГ            |          |
|--------------------|----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★ |
| ОРИГИНАЛЬНОСТЬ     | ★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★ |
| 6.1                |          |

Разобрать что-то конкретное в подобной куче очень непросто, но что-то подсказывает, что нас капитально мочат



У подножья идола (Церетели обзавидует) впечатлительные селянки исполняют ритуальное самоубийство в целях общего блага. Похвальная сознательность





# И никаких панцеркляйнов



- Не хорони меня там... - пели четверо уцелевших наемников слаженно, как в парикмахерской, - ...в одинокой прерии...  
- Где воют койоты... - пели наемники, словно пропащие души в приемнике специалиста по связи, - ...та-а-а-а грустно.

Роджер Желязны и Джейн Линдскольд. "После победы"

★ Жанр Пошаговая стратегия ★ Издатель Strategy First, Руссобит-М ★ Разработчик I-Deal Games Studios ★ Рекомендуется Pentium II 300 MHz, 128 Mb RAM  
★ Сайт [www.ideal-games.com](http://www.ideal-games.com)

Иронично-циничная фраза "иногда они возвращаются" по отношению к недавно вышедшему моду Wildfire<sup>1</sup> для старинки Jagged Alliance 2 явно не годится. Такие игры, как JA2, не могут так вот просто уйти. Они подолгу задерживаются на наших винтах, и мы раз за разом с удовольствием погружаемся в атмосферу того праздника, который испытали когда-то. И, разумеется, надемся на продолжение. Нет, JA3 пока (надеюсь, что именно "пока") не вышла, но, судя по всему, те события, которые произошли в Арулько, имеют разные трактовки. То ли старик Янни из Читзены что-то напутал в своих сказаниях, то ли еще что, но, похоже, освобождение маленькой южной страны от гнета Дейдраны происходило немного по-другому, чем мы привыкли считать. Да и Ваня Долвич как-то странно хмыкал и намекал на то, что все было иначе. Что он имел в виду, так из него вытянуть и не получилось, и придется самому вновь вернуться к тем легендарным событиям. Уровень сложности, разумеется, "эксперт". И как говорил Нео: "Нам нужно оружие. Много оружия".

В общем, я снова освобождаю Арулько. Вы еще не забыли, где находится эта маленькая латиноамериканская страна?

Вертолет высаживает команду на какой-то полянке, и, не успев осознать, что Омерта выглядит как-то не совсем привычно, наемники попадают под плотный перекрестный огонь из соседних кустов. Полное ощущение, что посадили голый попой в муравейник. Дальше — больше. Штурмуем ночью первый сектор Драссена по отработанной ранее схеме и попадаем в переплет. Аэродром закрывает большое строение, обращенное фронтом к поч-

ти совершенно открытой местности. После первого же выстрела врубаются прожектора, площадь перед зданием и наемники как на ладони, а с крыши градом летят пули калибра 5,56. Приходится тут же отступать в темноту, волоча за собой хвост из наиболее агрессивных врагов. Самая дальнбойная пушка в команде — UZI, и, когда из лап подстреленного бандерлога выпадает винтовка М4, приходится выстраивать целую операцию по ее захвату. Маленький кусочек счастья, когда Рысь успевает ее цапнуть под сильным обстрелом и без ранений отойти в кусты, а второй наемник добегают до стены задания и укрывается в мертвой, не простреливаемой с крыши зоне. С новыми пушками дело идет веселее, и, устранив последнего солдата, который засел на крыше какого-то сарая (пришлось закинуть ему наверх гранату), первый сектор города переходит под наш контроль.

Действуя предельно осторожно, зачищаем весь город и по обыкновению топаем к начальнику шахты, чтобы привычно хлопнуть его по плечу, мол, "мужик, теперь мы — твоя крыша". Но вместо "Я вас ждал" тот несет какую-то ерунду. Смотрим в его честное лицо работяги, тыкаем в кнопки разговора, но... ничего не происходит. Что за...

Чуть позже приходит письмо, в котором сообщается, что миссия стала более сложной и что для того, чтобы

шахты смогли продавать добытое серебро, надо немедленно взять под контроль еще и Читзену, которая расположена чуть ли не на другом конце Арулько. Чертыхаясь, оставляю Айру заниматься ополчением, своего персонажа — залечивать раны и смотреть за городом, посылаю трех наемников в дальний поход. Пока они, продираясь сквозь блуждающие по карте неприятельские отряды, идут брать Читзену, мой персонаж бежит по Драссену и в одиночку отбивает атаки 15–20 дейдранцев.

Окончательно утверждаюсь в мысли, что грубый наезд уже не работает. Уже с самого начала кампании придется действовать чрезвычайно аккуратно, точно вымеряя каждый шаг и применяя все свои тактические способности. И это хорошо.

Изменений в игре, по сравнению с оригинальной версией JA2, огромное количество, и я перечислю лишь некоторые из них.

Полностью переработаны локации. Хотя все знакомые города находятся там же, где и раньше, но планировка секторов, архитектура серьезно изменены. Насыщенность мест всевозможными элементами и декорациями возросла на порядок. Теперь несложно напороться и на засаду с прожекторами, и на минное поле, и на укрепленный блок-пост с гарнизоном в 20 человек где-нибудь на подходе к городу, и на кучу всего остального. Северо-за-

Тень разделяет притаившегося в засаде дейдранца в Читзене



Постреляли мы немножко. Результат обороны аэродрома Драссена



<sup>1</sup> Никакого отношения команда Sirtech к Wildfire не имеет. Главный разработчик мода — наш соотечественник Сергей "Wildfire" Попов.





А вот это — северо-западный подход к складам в Альме. Практически минное поле



падную базу ПВО помните? Она теперь на острове, куда ведет единственный узенький мостик, полностью простреливаемый с крыш.

Враги заматерели и далеко не всегда набегают тупым стадом, частенько предпочитая устраивать засады в самых подходящих для этого местах, особенно на крышах, откуда “мартовских котов” постоянно приходится стаскивать за хвост при зачистке секторов. Они могут сидеть в запертых строениях и держать под прицелом входную дверь. Однажды из-за этого я даже не смог с первого раза взять северо-восточную базу ПВО, потому что оставшиеся враги заперлись в глухом здании за железной дверью. Динамита с собой не было, Тревога с его отмычками — тоже, а Ваня в бессильных попытках сломал об эту дверь монтировку. На требовательный стук в дверь и призывы ее открыть враг не реагировал, пришлось идти в Драссен за взрывчаткой, чтобы штурмовать базу еще раз.

Ночью бандерлогов тоже голыми руками не возьмешь: могут химический осветитель подкинуть, после чего закидают гранатами. Стреляют ребята довольно метко и частенько контратакуют всей толпой попавшего под обстрел наемника. Подобные трюки враги проделывали и раньше, но теперь это стало нормой.

Серьезно изменены характеристики оружия. Пушки бьют гораздо дальше. Перестрелка на дистанции в полтора экрана стала вполне обычным явлением, а когда пуля из какого-нибудь пистолета находит свою цель, это меньше всего напоминает обстрел из рогатки. Отъем у тушки оппонента более 100 хитпоинтов или отстрел головы больше не удивляет. Гранаты стали по-настоящему смертоносными. Бывает достаточно пары, чтобы уничтожить целую группу врагов, неосмотрительно собравшихся в кучу. Даже мини-гранаты, которые использовались ранее в основном для того, чтобы выбить противника из-за укрытия, теперь способны превратить последнего в “огненного элементаря”. Когда в наемников кидают такую штучку, впору пить валерьянку. Рука сама тянется к кнопке load.

Арсенал существенно обновлен и переработан. У Майка, к примеру, можно отнять СВУ, а “Тень” по умолчанию вооружен Р90 с глушителем. Противотанковые гранатометы стали многозарядными, а, к примеру, советский коллиматорный прицел не подходит к западным винтовкам.

В итоге, хотя мы и имеем те же пц, что и раньше, но, про них можно сказать, что они стали намного, намного гуще. Не знаю, как на более легких уровнях сложности, но на “эксперте” Wildfire выглядит по-настоящему диким, brutальным побоищем: после нескольких атак удерживаемый наемниками и ополчением сектор города будет почти весь завален трупами и залит кровью. Взятие каждого нового сектора более подходит на небольшую тактическую головоломку, когда надо выверять каждое действие и тщательно продумывать, что делать дальше, потому что любые ошибки незамедлительно караются точным вражеским выстрелом. Во время передвижений



И что самое интересное, вся эта банда будет уничтожена одним наемником без ранений. Потому что — крыша

по карте запросто можно выскочить на каком-нибудь перекрестке дорог на сдвоенный вражеский отряд человек под 40, а потом выдержать в том же месте еще пару наездов более “мелких” групп. Осмотр трофеев после подобных драк сродни, пожалуй, только “дьявольской” барахолке, только вместо какого-то раритетного меча ты обнаруживаешь в куче оружия и боеприпасов снайперскую винтовку или тяжелый пулемет с коробкой на 99 патронов. Как разработчики добились такого эффекта, не знаю, но он есть, и при нахождении более мощной винтовки испытываешь чувство легкой эйфории.

Совершенно определенно можно сказать, что старой, доброй игрушке мод дал второе дыхание, в котором примерно в равных долях смешаны дежавю уже пройденной не раз оригинальной игры и букет новых фиш и сюжетных поворотов. И ведь все это сделано на старом движке. Никаких там шейдеров и полного вращения 3D-карты. В общем, как говаривал Ваня Долвич: “Классика, знаешь ли”. А она, как известно, не стареет.

Поэтому лично я пошел брать Медуну, где засели элитные бойцы Дейдраны. Перефразируя слова одного киношного наемника, можно сказать, что я их побаиваюсь, но это мне нравится.

P.S. Но, не все так уж и хорошо, к сожалению. Две начатые игры пришлось приостановить, потому что на центральной базе ПВО меня поджидал сюрприз куда как менее приятный, чем рота элитных солдат Дейдраны. При “выгрузке” в этом секторе компьютер намертво подвисал. Боюсь, что в данном случае имеет место быть “жук”, никакого отношения к фантастической сюжетной линии не имеющих. К сожалению, пройти игру на эксперте, с незахваченной базой ПВО в центре карты весьма проблематично. Увы.

P.P.S. Патч, исправляющий этот досадный глюк, лежит на нашем диске.





# "Мужчина и женщина" по-немецки

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

В наше время нельзя прожить с мужчиной и полгода, чтобы тебя не объявили невестой.

Бриджит Бардо

Дружба между мужчиной и женщиной - это отношения либо бывших любовников, либо будущих.

Народное творчество



★ Жанр **Sims** ★ Издатель **Deep Silver, Бука** ★ Разработчик **Deep Silver**  
★ Рекомендуются **Pentium 4 1.5, 512 Mb RAM, 3D-уск. (256 Mb)** ★ Сайт **www.singles-the-game.com**

Признаться честно, до того, как познакомиться с немецким компьютерным творчеством, я относился к потомкам древних германцев со сдержанной настороженностью. Мутные они какие-то: язык гаркающий, эпос мрачный, про более-менее цивилизованные сказки вообще вспоминать не хочется. Но вот чего не отнимешь, так ставших притчами во языцех педантичности, целеустремленности и несгибаемости. Если окинуть пытливым взором историю Германии, можно проследить, что именно эти качества помогли немцам подняться даже в самые суровые времена.

Гены пальцем не выковыряешь, а посему все перечисленные национальные качества в полной мере отразились и на компьютерных играх из страны пива, сосисок и капусты по-баварски. Каждый немецкий проект - это или самобытное буйство красок, или откровенный вызов всем сложившимся канонам. Вероятно, неодолимая тяга к мировому господству под эгидой очередного рейха также является неистребимым национальным качеством.

Само собой, не каждая из выходящих игр может похвастаться судьбой

SpellForce, случаются среди релизов и подделки вроде недавней Against Rome. Но вот сегодняшний кандидат незамеченным точно не останется, потому что на сей раз объектом "доплева и переплева" избрана классическая вещь, имя которой хоть и набило оскомину, но все же стало нарицательным. The Sims Уилла Райта - игра, с которой начался одноименный жанр, имеющая не одну тысячу преданных поклонников, остающаяся по сей день уникальным симбиозом реализма и геймплея. Точнее, оставалась, потому что, начиная с апреля, ее пятки вовсю топчет новый фаворит Singles - Flirt up your Life!

## Неспешное начало

В первые секунды, когда, сметая все на своем пути, не обращая внимания на условности вроде меню и выбора персонажа, распаленный (а может и распаленная) раскиданными по всей Сети скринами недвусмысленного содержания, врывается непосредственно в процесс, на расслабленное сознание (потому что в предвкушении такого работает вовсе не сознание) всем весом обрушиваются недоумение, обида и злость. Недоумение оттого, что на экране ничего такого не происходит, обида по этому же поводу, ну

а злость, естественно, на разработчиков, которые дешевыми трюками развели на покупку их игры. Дальнейшее повествование адресовано в первую очередь тем, кто еще не успел попробовать Singles, а также тем, кто успел и, испытав всю гамму обозначенных чувств, размолотил свой комп в щепы. Чтобы знали, чего лишились.

Для начала следует уяснить, что Singles и Sims - две большие разницы,



Ах, Караганда, ты Караганда...



Упомянутая ситуация - Дерил и Наташа. Вопрос: "Какая может быть музыка, когда рядом такая женщина?"







Будем ждать патча, убирающего одеяло

как говорят в Одессе. И дело не во внешнем виде и возрастном цензе, суть различий в игровых приоритетах. По версии Уилла Райта, жизнь среднестатистического обывателя проходит в погоне за престижной должностью с хорошей зарплатой, ультрасовременным меблированным большим домом, шумными вечеринками персон этак на 40-50, ну а потом, пожалуй, можно задуматься и о создании "ячейки общества". Немцы смотрят на жизнь явно по-другому. С самого начала вы делите дом с еще одним гомо сапиенсом, при этом не обязательно противоположного пола, но непременно - с перспективой будущих романтических отношений. Если кто-то считает, что подобный расклад позитивен, может тихо выйти и вернуться, когда повзрослеет. В подавляющем большинстве случаев вынужденное разнополое сожительство двух независимых людей ничем хорошим не заканчивается, "долго и счастливо" в такой ситуации живут только в сказках. Именно такую сказку нам и предстоит сделать былью.

Сначала определимся с подопечными, личную жизнь которых по мере сил и возможностей будем обустривать. На выбор пять девушек и шесть парней, то есть 30 возможных союзов (30 возможных гетеросексуальных союзов - прим. ред.) Каждый персонаж наделен собственным характером, темпераментом, интересами, взглядами на жизнь, а также отношением к ней и к окружающим. И при первоначальном выборе партнеров, и в дальнейшем придется руководствоваться именно их психологическими портретами, в противном случае ничего хорошего не выйдет. Несомненно, можно свести под одной крышей отличницу Эллен и бунтаря Боба, а потом в поте лица гасить скандалы, пытаюсь все же пробудить в их сознании какие-нибудь нежные чувства. А еще лучше - совместите компьютерщика Дерила и красавицу Наташу, сразу поймете, что излишнее торчание за компом пагубно



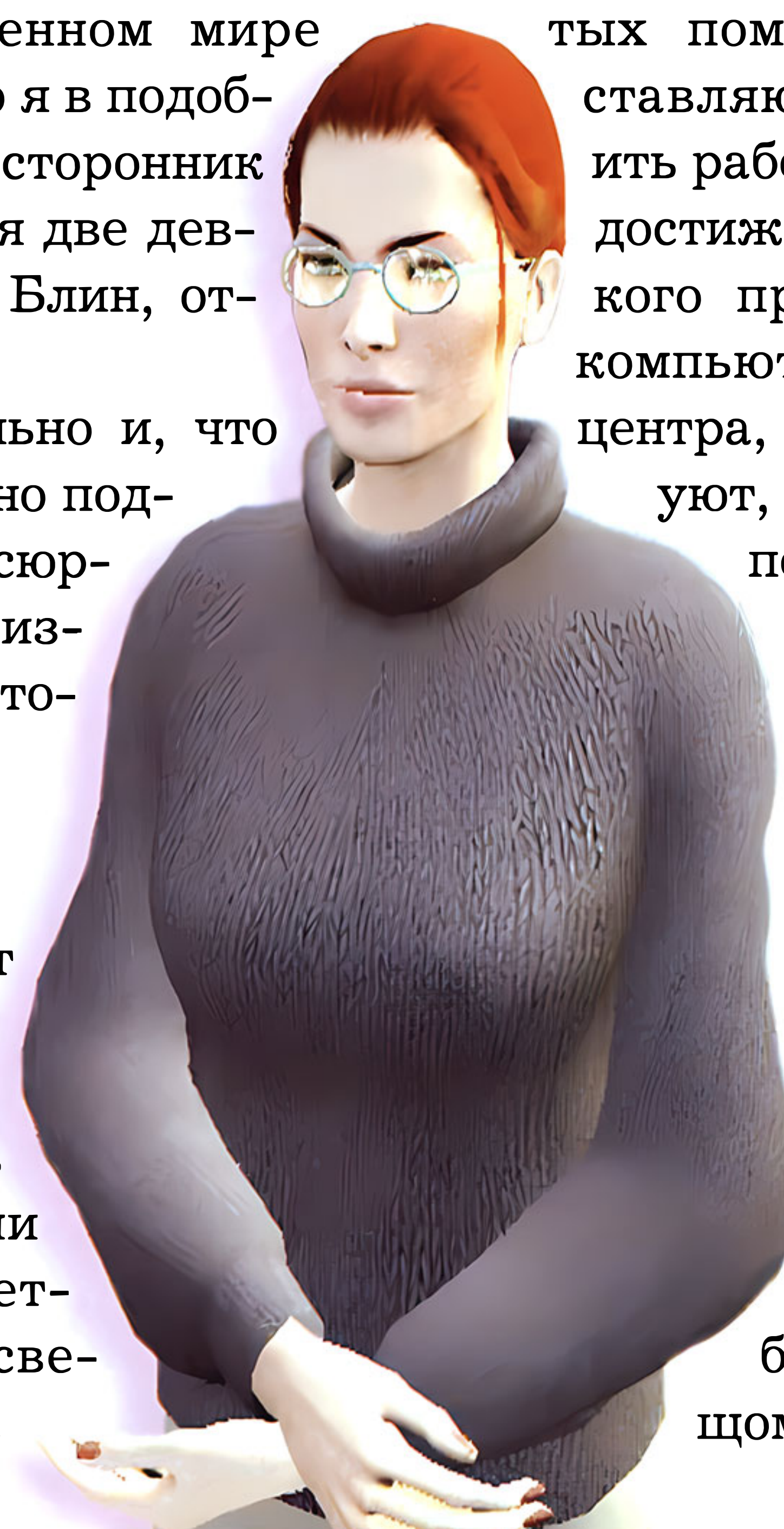
Это называется "обнять сзади", доступно только мужчинам, заводит безотказно

отражается на состоянии дел на романтическом фронте. Это, типа, агитка в пользу здорового образа жизни в контексте весны за окнами. Завершая тему, если кому интересно, вы вполне можете подселить к выбранному парню нежное создание по имени Том, а к девушке - профессиональную спортсменку Пацифику. Возможно, это и правильно: в современном мире ханжеству не место, но я в подобных вопросах все же сторонник традиционализма. Хотя две девчонки в одном душе... Блин, отвлекся.

Вот теперь тщательно и, что самое главное, осознанно подготовившись ко всем сурпризам совместной жизни, можно смело стартовать.

### Рай в шалаше

В зависимости от выбранного сценария мы попадаем или в готовую квартиру, или в ограниченное стенами пространство с паркетным полом и парой светильников на потолке.



Снова бабочки порхают над всем, и все без проблем, сейчас я тебя съем! Соблазненная Пацифика изначально задумывалась как сторонница однополых отношений. Лишнее подтверждение того, что нормальный мужик и в лесбиянке пробудит Женщину

Если нет уверенности в собственных силах или по жизни душа к строительству не лежит, можно попробовать поиграть на подготовленной площадке, но, на мой взгляд, куда как интереснее распланировать и обставить квартиру самостоятельно.

Стартовых 15 тысяч вполне хватит на оборудование санузла, пары спален, кухни и небольшого холла с диваном и телевизором. Под словом "оборудование" подразумевается обнесение пустого места стенами, установка двери и размещение внутри необходимой мебели. Конечно, никто не удерживает вас от монтажа унитаза посреди дома, но такой подход, согласитесь, все же излишне смел. Помимо уже упомянутых помещений, авторы предоставляют возможность обустроить рабочий кабинет, обзавестись достижениями научно-технического прогресса типа пылесоса, компьютера или музыкального центра, ну и традиционно создать уют, заменив обои и напольное покрытие, развесив по стенам картины, расставив цветы, подсвечники и светильники. Возможности Singles в этой части вполне удовлетворят начинающих дизайнеров и при этом не позволят погрязнуть в перманентном ремонте. Чего только стоит перспектива обладания террасой с бассейном и увитой плющом беседкой.





Что это они оба прищурились?



Жуткий ракурс, но на коробке с крекерами логотип разработчиков игрового движка Rotobee

### Не можешь любить - сиди дружи

Первоначально наши герои относятся друг к другу со сдержанной симпатией, мол, ты мне жить не мешай, и я тебя не трону, убираемся и готовим через раз, квартплата - в складчину. Но наша цель - не мирное сосуществование, а пылкое всепоглощающее чувство, под воздействием которого можно прыгнуть с балкона. Следовательно, двинемся в намеченном направлении.

Жизненное счастье каждого персонажа строится на восьми потребностях, часть из которых относится к сфере духовной, а часть - вполне материальна. К первым относятся необходимость веселья, любви, секса и общего эстетического удовлетворения окружающим интерьером, ко вторым - потребность в еде, чистоте, комфорте и сне. Все они зависят друг от друга и, грубо говоря, именно поддержание тела и духа в гармонии является основной идеей Singles.

Для любой проблемы существует соответствующее логичное решение, к примеру: проголодался - поешь, устал - поспи, испачкался - умойся, неудобно сидеть за столом - смени табурет на более мягкий и комфортный. Но даже при логичности предусмотренных создателями игры решениях нельзя упускать из виду, что до и после еды надо помыть

руки и почистить зубы, а встав с постели, невозможно игнорировать туалет и, как правило, очень хочется кушать. Это к слову о взаимосвязи.

С возвышенными материями дело обстоит несколько сложнее. Если решение предыдущего блока проблем строится на наличии свободного времени на сон, еду и туалет да денег на новые вещи, то единственное лекарство от душевных недугов - бесконечные беседы и совместное времяпрепровождение. К примеру, если взгрустнется, можно посмотреть телевизор, потанцевать, почитать или просто порадовать друг друга парой новых анекдотов. Действуя подобным образом, рано или поздно вы добьетесь дружеских отношений со своим соседом/соседкой. Но самое интересное начинается, когда хочется перейти на качественно иной уровень отношений.

Выражаясь для пущей ясности ролевым языком, ваши подопечные имеют статусы, о которых уже было сказано, атрибуты и перки. Пять атрибутов: дружба, любовь, эротика, веселье и раздражение - как раз и отражают отношения между героями. Каждый раз, когда они общаются друг с другом, в зависимости от выбранной для конкретного разговора манеры, возрастает один из названных показателей. К примеру, заводите с

прелестницей романтический диалог при свечах - и с каждым словом она любит вас все больше и больше, переходите на флирт - она начинает вас хотеть, отпускаете шутку - хотеть перестает, но смеется довольно искренне. Некоторые действия влекут рост сразу пары атрибутов, в частности, совместный просмотр мелодрамы позволяет не только развлечься, но и создает романтическую атмосферу; танцы, также являясь развлечением, оказываются буквально пропитаны эротизмом. А вот занятия любовью, как ни странно, здорово прокачивают эротику, что логично, но

при этом тоже воспринимаются тамагочами как один из видов досуга - вероятно, строгие немцы решили провести черту между сексом и нежными чувствами.

Кроме прочего, со временем герои приобретают жизненный опыт, чудесным образом преобразуемый в упоминавшиеся перки. Данные показатели определяют таланты обладателя в различных областях жизни: в карьере, межличностных отношениях, хозяйстве и т.д. Само собой, чем выше уровень умения, тем сноровистее и успешнее его применение. Для гармоничного сосуществования имеет смысл синхронно прокачивать лишь перки, отвечающие за общение между героями, а оставшиеся просто распределять между ними. То есть и мальчик, и девочка веселы, романтичны и сексуальны, но все же уборка и готовка лучше удаются хранительнице очага, а ремонт и карьера остаются мужской прерогативой. Правда, в нынешнем эмансипированном обществе не исключено, что окажется наоборот.

### Апенота!

Внешнему виду Singles можно петь оды и хвалебные гимны. Народ уже довольно длительное время облизывался, глядя на скрины, а в динамике все оказалось еще привлекательнее. Порой проскакивает у персонажей "бег на месте", выглядящий диковато, но в целом и модели, и текстуры, и анимация заслуживают лишь похвалы. Особо порадовала детальность прорисовки предметов интерьера. До последнего времени лучше, чем в Restaurant Empire, ни у кого не получалось, теперь у нас бесспорно новый лидер. Не отходя от кассы, хочется позаимствовать обладателям мощных машин и больших мониторов, которые теоретически смогут увидеть картинку аж в 2048x1536. Если честно, то я и не подозревал о существовании такого разрешения. Стоит также отметить и относительную демократичность игры, нормально работавшей с GF2MX в 1024x768, правда, с графикой ниже среднего.

Интерфейс выполнен почти "по Уиллу Райту", но это и к лучшему: специалистам-симсоводам не придется долго осваиваться с управлением. Звук такой, каким и должен быть, - приятный, адекватный и ненавязчивый.

Вот, пожалуй, и все, что позволяет втиснуть в себя непримиримое печатное пространство. В остальном - читайте наши советы и практикуйтесь. Кто знает, может, именно вам откроются тайны гармоничного общения Мужчины и Женщины. А если не откроются - подождем Sims 2.

Н

| РЕЙТИНГ            |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★ |
| ОРИГИНАЛЬНОСТЬ     | ★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★ |
| 8.0                |           |



# В гробу видал я эти горы!

★ Жанр **Arcade, Puzzle** ★ Издатель **Activision Value** ★ Разработчик **Zono Inc.** ★ Рекомендуется **P III 1.0, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**  
★ Сайт [www.zono.com/everest.html](http://www.zono.com/everest.html)

Признаюсь честно, люблю я Activision. И за прежние заслуги, и за нынешние. А ведь издательская деятельность, в которой ныне именитый бренд проявляется чаще, ничуть не легче творческой. Народ давно перестал кушать абы что, и паблишерам приходится изрядно побегать, прежде чем отыщется нечто, способное привлечь внимание и капиталы взыскательной публики.

## Безумство храбрых

На этот раз издатели обратили взоры в сторону одного из самых радикальных проявлений человеческого безрассудства - альпинизма. Не хочу никого обидеть, но добровольно лезть по открытому всем ветрам отвесному склону, волоча при этом на спине дваткилограммовый рюкзак со всем необходимым, а на свисающем вниз тросе - пару-тройку таких же безумцев... Так вот, тем, кто не рискует отправляться на покорение заснеженных пиков, но при этом чувствует в себе нереализованный талант покорителя горных вершин, настоятельно советую не пропустить Everest.

Совместными усилиями Activision Value и Zono Inc., уже известной нам по Riot Police, каждый имеет возможность, находясь в абсолютной безопасности, забраться на макушки семи, не нуждающихся в представлении пиков, среди которых африканский Килиманджаро, кавказский Эльбрус и, конечно, непреступный Эверест ака Джомолунгма.

**Заботливый лидер группы скинул вниз трос, и подъем пошел куда веселее**



## Нормальные герои

Начинается все с набора команды, которая направится на очередной подвиг. В лучших традициях элитных жанров каждый из альпинистов характеризуется рядом до боли знакомых характеристик: Strength, Endurance, Experience, Acclimation, Agility и, конечно, Cost, потому что ни один нормальный человек не полезет на многокилометровую высоту задаром. Затем набранную команду нужно снарядить в путь, распределив между членами альпенштоки, тросы, аптечки, бинокли и прочие милые безделушки. Если после посещения магазина еще остались деньги, их можно потратить на тренировку ваших подопечных, а когда финансы исчерпаны - с чистым сердцем отправиться "на натуру".



**Наврал Киркоров: не живет на Килиманджаро никакая Черная Богиня!**

Если вы еще испытываете иллюзии относительно степени сложности предстоящей забавы - повнимательнее перечитайте эпиграф. Чтобы добиться успеха, следует знать несколько важных вещей. Во-первых, для победы необходимо довести до вершины всех участников команды. Во-вторых, альпинисты - ребята brave, но отнюдь не железные, со временем им свойственно уставать, а устав - ошибаться. Степень ошибки в горах оценивается тяжестью телесных повреждений, а они, в свою очередь, здорово влияют на темп передвижения и общую собранность своего обладате-

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Гора - не женщина,  
с первого раза не отдается.  
Мудрость



EVEREST

ля. Улавливаете последовательность? Иными словами, загоните спортсмена - он не доползет до финиша, а вы не получите победы. Поэтому маршрут нужно рассчитывать так, чтобы группа прошла через все раскиданные по склону базовые лагеря, восстановив в каждом из них силы для следующего марш-броска. В-третьих, тусоваться до бесконечности никто не позволит, до вершины придется добираться в сжатые сроки. И пусть вас не смущает час или около того игрового времени, отпущенный авторами на восхождение, - этого подчас не хватает. К третьей-четвертой горе на первый взгляд непритязательная вещица становится настоящей головоломкой. Какой маршрут предпочесть: состоящий из пары сорокаметровых склонов или пяти двадцатиметровых? Кого из членов команды послать в авангарде? Прекратить восхождение в связи с ранением одного из альпинистов или до вершины все же не так далеко, как кажется? Что, все еще считаете альпинизм разновидностью дорогостоящего отдыха? Перечитайте эпиграф.

Напоследок остается лишь поставить еще один плюсики талантливый разработчикам.

Н





Дмитрий «Sol» СМЫСЛОВ, Масмуд, Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

# Road To Baghdad

★ Жанр **Squad-RTS** ★ Издатель **Global Star Software**

★ Разработчик **Destineer**

★ Рекомендуются **Pentium III 600, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**

★ Сайт **www.globalstarsoftware.com/games/roadtobaghdad/pc/**



Единственное, за что цепляется взгляд, - дворец Саддама в одной из завершающих миссий

Поразительно, до какого абсурда можно докатиться в погоне за пресловутой хорошей миной при плохой игре. В целом, набор средств давно известен: замалчивание и перевираание фактов, акцент на малозначительных деталях, чтобы отвлечь публику от главного, а также использование «духов прошлого», по принципу «новое – хорошо забытое старое». Именно последний путь избрали авторы «realtime tactical decision-making game» Road To Baghdad, ваяя свое детище.

За основу был взят один из столпов жанра, Close Combat, причем взят совершенно беспардонно с графикой, звуками, интерфейсом и AI. Изменения коснулись лишь главного меню, состава юнитов, и карт, на которых идут бои. В остальном - перед нами старичок СС. Те же неторопливо ползущие подразделения и техника, те же команды, те же многоэтажные постройки, до последнего момента скрывающие затаившегося там противника. И что самое прискорбное, тот же тактический рисунок. Любой, кто хотя бы раз видел оригинал (по моему убеждению, RтВ – заурядный мод), без особого труда дойдет до конца игры.

Но даже нечистоплотность разработчиков, выдающих непонятно что за почитаемый народом squad-tactic, не печалит настолько, насколько выбранная ими тема. Мне-то казалось, что янки все же предпочтут не напоминать лишний раз о своих прошлогодних ближневосточных похождениях, ан нет, напоминают, да еще и в беспардонном контексте собственной правоты. Что ж, это их путь, посредственная поделка лучше от этого не стала. Как, впрочем, и реальная ситуация в целом. — Д.С.

РЕЙТИНГ 4.2



# Neighbours From Hell 2

★ Жанр **Puzzle** ★ Издатель **JoWood, Руссобит-М** ★ Разработчик **JoWood**

★ Русское название **Как достать соседа 2: Адские каникулы**

★ Рекомендуются **Pentium II 300, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**

★ Сайт **www.neighbors-from-hell.com**



Кто-то носит жен на руках, а кому-то приходится подыскивать телегу

В большинстве случаев встреча со старым другом приходится в радость. Обмениваешься новостями, сплетничаешь об общих знакомых, неизменно вспоминаешь «старые-добрые времена» и т.д. по списку. Вот только когда у друга не находится никаких новостей, предложение переменить кому-нибудь кости вызывает снисходительную ухмылку, а изложение им деталей былых походов толкает в петлю... да какой он друг после этого?

К большому сожалению неутомимый немецкий телеведущий Вуди, зарабатывающий на жизнь непрерывными издевательствами над своим Соседом, оказался именно из этой категории. Взорвавшего сознание общественности чуть более года назад запала хватило всего на один сеанс групповой терапии, сиквел можно с легким сердцем отправлять на самую дальнюю полку.

Помнится, авторы обещали нам продолжение еще прошлой осенью, однако продинамили. Вместе с тем, не до конца понятно, чем же они занимались все это время. Движок остался прежним, принципы игры и победы, равно как и большинство персонажей – тоже. Как и анонсировалось, Сосед обзавелся семьей, столь же колоритной, как и ее глава, и махнул на юга. Само собой, Вуди не мог упустить шанса постебаться над всей семейкой разом и отправился следом. Заметно, что авторы перерисовали задники, ставшие живописнее и насыщеннее, выдумали пару-тройку новых трюков, которые, впрочем, все же укладываются в проверенную поколениями схему «тортом-в-морду». На этом список нововведений обрывается, и перед нами оказывается все тот же Neighbours From Hell прошлогоднего разлива. Самостоятельной игрой она так и не стала, а вот в качестве альтернативы бессмертным «Саперу» и Lines воспринимается достаточно органично. Соответственно и посоветуем ее «менеджерам среднего звена» для заполнения перерывов между «работой по...» и «работой на...». — Д.С.

РЕЙТИНГ 6.0





# Chicago 1930

★ Жанр **Tactical Strategy** ★ Издатель **Wanadoo**  
 ★ Разработчик **Spellbound Studios**  
 ★ Рекомендуются **Pentium 4 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**  
 ★ Сайт **www.chicago1930-game.com**

Куда же обратить свой взор разработчику «мафиозной» игры? Ответ прямо прыгает с кончика языка — конечно же, на Чикаго, да еще и в самые убойные тридцатые года. Тогда случалось столько всего, что любой ход сейчас может оказаться выигрышным. Теоретически. Но не в данном конкретном случае.

Действие происходит в том самом городе, действующие лица не претендуют на существование. Вы — рядовая «шестерка» мафиозного клана, отрабатывающая задания любимого Дона. По мере их выполнения открываются новые районы города, добавляются помощники, и вот, вы уже метите на место своего работодателя. Мечта гангстера-карьериста, как и положено. По ходу миссий нужно обязательно прибрать за собой, а, если вдруг на горизонте появится свидетель, то убрать его надо немедленно, иначе — кутузка, и ваше досье засветится во всех отделениях ФБР. Устранять неугодных можно двумя легкодоступными способами — стукнуть по голове и связать или просто пристрелить.



**Такого бугая просто кастетом не возьмешь, нужна как минимум бензопила**

Работать приходится в сложных условиях. Тут и корявая спрайтовая картинка, и убогий интерфейс, позволяющий некий минимум определенных действий, а также странное подобие сюжетной линии для каждой миссии. Побеседовать, пройти, убрать, отвалить — вот такой наборчик. Все действие укладывается в тупые клики в необходимых местах, нет ничего такого, что может подействовать на воображение.

Если вы наследник Аль Капоне и Лаки Лучиано, то вы можете потешить свое самолюбие, сыграв пару раз в эту игру. А если же вы потомок одного из «неприкасаемых», или просто добропорядочный гражданин, то Chicago 1930 сразу же окажется в мусорной корзине вместе со всей ее мафией. Игра относится к той категории, на которой проставлен гриф «Перед установкой выбросить». — М.

РЕЙТИНГ 2.3



# Блицкриг. Операция "Север"

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1C**  
 ★ Разработчик **Dark Fox**  
 ★ Рекомендуются **Pentium II 300, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**  
 ★ Сайт **games.1c.ru/north\_operation**

"Охо-хо-нюшки", — говаривала в таких случаях Мумми-Мама. Вот уже второй адд-он к "Блицкригу" на поверку оказывается неоттестированным набором миссий. Да, на этот раз они собраны в кампании (две штуки: одна — за наших, другая — за немцев), и их не надо каждый раз позорно подключать к игре, как в Total Challenge, но легче от этого не становится.

Никаких новых моделей и юнитов. При этом разработчики почему-то отказались от случайных миссий. Как следствие — четвертый год войны, а ваши подопечные, которые у всякого уважающего себя командира должны разъезжать на призовых образцах техники, вынуждены ютиться в Т-34 модели 39-го года.

«Сложность заданий, достойная настоящих полководцев» — это фраза с коробки. Только сложность достигается не совсем правильными, на наш скромный взгляд, методами. Например, можно засадить в окоп вместо стандартного набора пехоты кучу фаустпатронщиков. Конечно, для танка к такому окопу подойти близко — чистой воды самоубийство. Но в итоге увеличивается всего лишь время на зачистку одного окопа, но никак не сложность, и уж точно — не интересность миссии. Или вот еще, "Вы потеряли командующего фронтом, сражение проиграно" — сообщает игра. О том, что он был у вас в подчинении, вы поймете только из этого сообщения, в брифинге об этом — ни слова.

Продолжаем изучать обложку. «Реконструкция исторических событий» — так вы узнаете, что при освобождении Минска (это 44-й год, товарищи!) в бою принимали участие танки ИС-3. Весьма свежий взгляд на историю. Суворов-Резун, наверное, ногти грызет, из-за того, что эта идея пришла в голову не ему.

Самое печальное, что в "Операции Север" есть несколько действительно оригинальных миссий, которые, к сожалению, совершенно теряются на общем фоне скоросборного сборника.

P.S. И печальная новость для тех, кто еще не убил в себе интерес к «Операции Север» окончательно, в финале нам заставку не покажут.

P.P.S. Мы все еще ждем хороший адд-он к «Блицкригу», неужели придется ждать до выхода «Сталинграда»? — К.П.

РЕЙТИНГ Add-on





# Командир "Летучего голландца"

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Оправдан риск и мужество,  
Космическая музыка  
Влияет в деловой наш разговор.  
"Земляне". "Трава у дома"

★ Жанр **Космический симулятор** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Destroyer Studios** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.starshatter.com**

*Бытует мнение, что космические симуляторы - самый простой в создании игровой продукт. Я с этим полностью согласен, ведь, в отличие от любых других игр, мало кто представляет, как все это должно происходить на самом деле. Никто не знает, как ведет себя космический истребитель, потому что никто на нем не летал и в ближайшие пятьдесят лет не полетит. Никто не знает, как выглядит взрыв на орбите, а то, чем кормят нас голливудские режиссеры, - лишь плод их воспаленного воображения.*

Игра, которая полностью подтверждает это правило, называется Starshatter, и создана она на голом энтузиазме всего двумя разработчиками. По жанру это космический симулятор с некоторой примесью RTS. Обозреваемая демка содержит всего две миссии, но по ним можно судить обо всей игре, так как имеется возможность опробовать все варианты геймплея.

Задача игрока - карьера военного пилота, от рядового пилота истребителя до командира отряда космических сил.

В игре несколько кампаний, открывающихся по мере выполнения предыдущих. Каждая кампания содержит нескольких миссий различного характера, заключающихся в истреблении вражеских сил в определенном регионе галактики. Бои ведутся как в космическом пространстве, так и в атмосфере, для чего предусмотрены разные типы летательных аппаратов.

Осталось выяснить, причем тут стратегия. Конечно, пока вы летаете на истребителе с единственным ведомым, вполне достаточно отдавать ему простейшие команды типа "Атакуй мою цель" или "Прикрывай", но стоит получить под командование флот, как джойстика начинает не хватать. И тут под

фанфары в дело вступает наш комнатный грызун. Включаем вид со стороны, колесом ставим максимальный масштаб, и нашему взору предстает полная карта района боевых действий со значками действующих сил. В дело вступают тактическое мышление и скоростные передвижения мыши, поскольку действие не останавливается ни на секунду. Можно, конечно, включить паузу, но это ведь не для серьезных игроков. Выбираем рамкой группу кораблей, кликаем правой кнопкой и из контекстного меню вызываем необходимые команды. Единственное, о чем не стоит забывать в это время, - о своем корабле, потому что необходимость маневрирования никто не отменял, и стрелять в вас будут по полной программе. Так что налицо раздвоение личности, и пока неизвестно, насколько играбельно все это будет в полной версии игры.

За выполнение каждой миссии начисляется определенное количество очков, влияющих на скорость, с которой вам присваивается очередное звание. Причем сумма очков увеличивается независимо от результата миссии, главное - чтобы вы уничтожили пару-тройку врагов. Но это не избавляет вас от выполнения задания, потому что на одной кампании свет клином не сошелся, надо и честь знать.

Касательно той части игры, которая отвечает за звук и графику, впечатление сложилось двоякое. С одной стороны, в наличии неплохо проработанный, удобный и симпатичный интерфейс. А вот остальное... Не сказать, что удручает, но как минимум не производит никакого впечатления. Модельки исполнены средненько и раскрашены весьма условно. Космос не только не претендует на реальность, но и весьма далек от того, который мы привыкли видеть в космоси-

муляторах. Поверхность планет, судя по всему, была создана генератором случайных чисел и раскрашена его же неудавшимся потомком.

Что же касается звуков, то на основании демо-версии я не рискну сделать никаких выводов, потому что единственное, что было слышно, - это выстрелы и рев двигателя на форсаже. Все остальное отсутствует, наверняка из-за ограничения объема файла демки.

После прохождения двух демонстрационных уровней осталось ощущение недоделанности, чего, собственно, и следовало ожидать. Дата релиза не объявлена, как не объявлен и издатель. Скорее всего, игра не претерпит особых изменений до выхода, так что не следует ждать чего-то большего. Кстати, в нее можно будет добавлять модели со своей динамикой и вооружением, на сайте игры уже выложен набор для разработчиков. Так что следует ожидать нового нашествия "пятых вавилонян" и потомков капитана Пикарда.

Н



Звено выходит на патрулирование



Барражируем вокруг ворот в поисках врагов





# HOMEWORLD® 2





# Серые мышки

Владимир ЧАПЛЫГИН

Главное не победа, а участие.  
Олимпийский принцип

До недавних пор в мире футбольных менеджеров наблюдался полный штиль. Существовал неоспоримый лидер в лице очередного эпизода сериала *Championship Manager* от английской компании *Sports Interactive*, и все остальные проекты, которые в той или иной степени пытались хоть как-то потеснить хозяина трона. Сейчас же несколько иное положение: знаменитый бренд остался у издательства *Eidos Interactive* (которое, в свою очередь, поручило создание пятой части студии *Beautiful Game*), а легендарные разработчики грозятся поразить своих преданных поклонников амбициозным проектом *Football Manager 2005*.

Но это еще не все. Стараниями *Electronic Arts* (все-таки движок от *FIFA Football* - это сила) в полный голос о себе заявил сериал *Total Club Manager*. По крайней мере, версия 2004 года наверняка будет тягаться с *Championship Manager 5* за звание лучшего футбольного менеджера.

Впрочем, все это лирика, которая имеет лишь косвенное отношение к нашей теме, потому что данная статья посвящена так называемым серым мышкам - продуктам, которые появились на свет практически одновременно с вышеперечисленными хитами жанра. Сами понимаете, на таком фоне смотрятся они как добротные, но, увы, дешевые медные украшения, только отвлекающие внимание зрителей от расположившихся поблизости шедевров, выполненных из благородных металлов. Хотя сей факт не означает, что их надо обходить стороной.

## Немного предыстории

Разработчики всех трех игр отнюдь не новички в мире футбольных менеджеров и с разной степенью успеха отметились с предыдущими творениями на страницах нашего журнала. Так менее чем за год проект *Premier Manager* обзавелся цифрами, указывающими на смоделированный в игре сезон. Предшествующим выходу *Euro Club Manager 2003/2004* продуктом от итальянской компании *WaywardXS*

был *Gianluca Vialli's European Manager*. Делать целую вереницу игр для студии *Smoking Gun* тоже не в новинку, ибо год назад ряд клубов английской премьер-лиги был

увечен в серии под общим названием *Official Management Game*.

Кстати, сейчас в этом плане ситуация несколько не изменилась. К моменту написания статьи в продаже есть менеджеры, посвященные фанатам "Арсенала", "Челси", "Эвертона", "Лидса", "Шеффилд Юнайтед", "Саутгемптона" и "Сандерленда". Причем в скором времени ожидается пополнение в лице аж десяти официальных клубных игр. По своей сути это одна и та же жвачка, завернутая в разные фантики. Тот же *Everton Club Manager 03/04* отличается от *Leeds United Club Manager 03/04* или же *Southampton Club Manager 03/04* только составом и цветом формы выходящих на поле футболистов. Такие фундаментальные вещи, как управление командой, тактические схемы, экономическая система ведения клубного хозяйства и трансляции перипетий текущих матчей, везде одинаковы. Так что в данной статье из целой россыпи вариантов ваш покорный слуга берет за основу *Chelsea Club Manager 03/04*. Как-никак, "здесь русский дух, здесь Русью пахнет"; даже несмотря на то, что былинные богатыри никогда не носили фамилию Абрамович.

## И что тебе в интерфейсе моем не нравится?

Как только вы запустите *Premier Manager 03/04*, сразу же бросится в глаза его главная отличительная черта - глубокие приставочные корни. Дело в том, что компания *Zoo Digital Group* ориентируется не столько на нужды обладателей персональных компьютеров, сколько на поклонников

второй PlayStation. Поэтому не удивляйтесь низкому разрешению картинки и достаточно незамысловатым шрифтам в многочисленных окошках управления командой. Впрочем, если сравнивать данный компонент с прошлой версией, то налицо явные улучшения по части дизайна. Видимо, разработчики вняли молитвам PC-игроков и произвели капитальный ремонт интерфейса: извечно синие тона стали более приятными, появилась разумная система ниспадающих меню, да и буквы стали куда менее зернистыми, чем раньше.

Забавнее разбираться с интерфейсом в *Euro Club Manager 2003/2004*. Если вы знакомы *Gianluca Vialli's European Manager*, то новое детище компании *WaywardXS Design* не поставит перед вами никаких сложных задач. Вроде бы эти два релиза отделяет промежуток в полтора года, а по части дизайна между ними нет абсолютно никаких отличий. По сути, нам подсунили ту же самую игру, только с дру-



был *Gianluca Vialli's European Manager*. Делать целую вереницу игр для студии *Smoking Gun* тоже не в новинку, ибо год назад ряд клубов английской премьер-лиги был



## Premier Manager 03/04.

Перед вами весьма интересная расстановка с тремя выстроенными в ряд нападающими

- ★ Жанр **Спортивный менеджер**
- ★ Издатель **Zoo Digital Group**
- ★ Разработчик **Zoo Digital Group**
- ★ Рекомендуются **Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D-уск.**
- ★ Сайт **www.zoodigitalpublishing.com**

РЕЙТИНГ

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★☆☆☆☆ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★☆☆☆☆ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★☆☆☆☆ |
| СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ | ★★★★★☆☆☆☆ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★☆☆☆☆ |

**6.4**



| FINANCES EXPENDITURE REPORT          |                    |                    |
|--------------------------------------|--------------------|--------------------|
| WOLVERHAMPTON FC<br>17-04-2003 18:32 |                    |                    |
| EXPENDITURE                          | PROFIT AND LOSS    | INCOME             |
| VIEW BY MONTH                        | THIS MONTH         | LAST MONTH         |
| Signing On Fees                      | £ 0                | £ 0                |
| Insurance Payments                   | £ 0,500            | £ 0,500            |
| Stadium Maintenance                  | £ 219,431          | £ 206,391          |
| Loan Repayments                      | £ 0                | £ 0                |
| Overdraft Interest                   | £ 0                | £ 0                |
| Staff Wages                          | £ 74,400           | £ 74,400           |
| Player Wages                         | £ 727,000          | £ 1,017,500        |
| Player Bonuses                       | £ 40,002           | £ 30,000           |
| Building Costs                       | £ 0                | £ 0                |
| Player Purchases                     | £ 0                | £ 0                |
| Medical Centre                       | £ 0                | £ 25,000           |
| Other Expenditure                    | £ 0                | £ 0                |
| <b>TOTAL EXPENDITURE</b>             | <b>£ 1,050,432</b> | <b>£ 2,032,536</b> |

### Premier Manager 03/04. Считаем денежки

| CLUB SELECT                          |                                      |  |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--|
| WOLVERHAMPTON FC<br>17-04-2003 18:32 |                                      |  |
| CHOOSE YOUR TEAM TO MANAGE           |                                      |  |
| COUNTRY                              | CHOOSE A COUNTRY                     |  |
| LEAGUE                               | CHOOSE A LEAGUE                      |  |
| TEAM                                 | CHOOSE A TEAM                        |  |
| TEAM INFORMATION                     |                                      |  |
| MANAGE TEAM                          |                                      |  |
| STADIUM                              | Wolverhampton Stadium, Wolverhampton |  |
| CAPACITY                             | 25,525                               |  |
| FINANCIAL STATUS                     | Good                                 |  |

### Premier Manager 03/04. Подготовительные процедуры

гим названием. Хотя нет, ошибочка вышла - программисты удосужились смастерить видеоролики, предваряющие старт вашей команды в том или ином европейском турнире. Не знаю, как для вас, но для меня сей факт не является смягчающим обстоятельством, а, наоборот, лишний раз демонстрирует лень итальянских разработчиков.

Серия Club Manager 03/04 старается сыграть на самых тонких струнах души болельщика. В качестве бэкграундов используются распрекрасные панорамные виды стадиона любимого клуба. Многочисленные менюшки и всплывающие окна выкрашены в цвета родной команды. Нельзя пройти мимо высококачественных фотографий всех игроков клуба, в том числе и свежеприобретенных. Причем во время выездных матчей ваши питомцы одеты в гостевой вариант формы. Все это удалось поместить в игры благодаря тому, что руководство издательства Just Football не поскупилось и приняло решение заплатить кругленькую сумму за лицензию от английской премьер-лиги.

### Усердно ищем изъяны

Мировой футбол в Premier Manager 03/04 представлен чемпионатами так называемой "большой европейской пятёрки". Все страны делегируют в игру по два дивизиона. Исключение составляет расширенное до трех дивизионов английское первенство. Напомним, что в предыдущей версии творения Zoo Digital Group система управления командой строилась на нескончаемых диалогах главного

тренера с многочисленными сотрудниками клуба. Как и раньше, игра предлагает вам на выбор фразы-ответы на все случаи жизни. Только на сей раз число вариантов значительно возросло, и перед тем, как давать обещания своему президенту, следует несколько раз подумать над тайным смыслом выбранной реплики. Число описывающих мастерство футболистов характеристик увеличилось вдвое. Они разбиты по четырем вкладкам: физические навыки, игра питомца в защите, в полузащите и, соответственно, в нападении. Бесследно исчезли лишь послематчевые пресс-конференции. Впрочем, раньше данная фишка была не сколько плюсом, сколько минусом, так как славилась огромным числом багов и возникающими на их основе курьезными ситуациями.

В отличие от своего коллеги Euro Club Manager 2003/2004

охватывает первенства шести европейских стран: Англии, Испании, Италии, Франции, Германии и Голландии. На выбор предлагается три режима: карьера, менеджер в любом из клубов первого (в некоторых случаях и второго) дивизиона вышеперечисленных стран или же случайное назначение в одну из команд. Что касается управления, то со времен Gianluca Vialli's European Manager здесь все осталось без каких-либо существенных изменений. Так что лишний раз возвращаться к этому вопросу нет никакого желания. Все это пройдено еще полтора года назад.

А вот по части статистики и интуитивного управления детища Smoking Gun подкачали. Так во всех без исключения продуктах нельзя ознакомиться с расстановкой команды соперника. Да и со стартовыми составами команд не из английской премьер-лиги наблюдаются явные проблемы. Например, нападающий московского "Локомотива" Дмитрий Сычев, по версии разработчиков, до сих пор находится в стане красно-белых. Хотя к моменту создания первой семерки игр серии Club

### Euro Club Manager 2003/2004. Сейчас без помощников никуда

| STAFF                                |                                |  |
|--------------------------------------|--------------------------------|--|
| Wednesday, 9 <sup>th</sup> July 2003 |                                |  |
| CURRENT MEMBERS                      |                                |  |
| <b>Physical Trainer</b>              | <b>Assistant Manager</b>       |  |
| Hamed Mayo ★★★★★                     | Alex Connolly ★★★★★            |  |
| Time residue 30/06/2004              | Time residue 30/06/2004        |  |
| Wage (£) 112.00K                     | Wage (£) 423.00K               |  |
| <b>Medical Chief</b>                 | <b>Youth Team Manager</b>      |  |
| Eugene Fusce ★★★★★                   | Mark Channing ★★★★★            |  |
| Time residue 30/06/2004              | Time residue 30/06/2004        |  |
| Wage (£) 156.00K                     | Wage (£) 115.00K               |  |
| <b>National Scout Chief</b>          | <b>Supporter's Coordinator</b> |  |
| Mark Bridge ★★★★★                    | Enrique Fernandez ★★★★★        |  |
| Time residue 30/06/2004              | Time residue 30/06/2004        |  |
| Wage (£) 132.00K                     | Wage (£) 57.00K                |  |
| <b>Foreign Scout Chief</b>           | <b>Trainer Assistant</b>       |  |
| Daniel Rapacic ★★★★★                 | Vasil Vico Bulgakov ★★★★★      |  |
| Time residue 30/06/2004              | Time residue 30/06/2004        |  |
| Wage (£) 103.00K                     | Wage (£) 340.00K               |  |

Manager 03/04 он пребывал в рядах французского "Марселя". Будем надеяться, что в оставшихся десяти продуктах подобные недоразумения будут исправлены.

### Тактика решает все

Тактические изыски - это наиболее уязвимое место Premier Manager 03/04. Шесть жалких расстановок ваших подопечных на поле, мизерное количество вариантов командной игры, минимальное число способов быстро среагировать на ключевые изменения в ходе поединка. Все это не красит ни один футбольный менеджер.

Недалеко ушел от своего коллеги по цеху и Euro Club Manager 2003/2004. Он может "похвастаться" лишь семью тактическими схемами. Впрочем, игра позволяет вам модифицировать их по своему желанию без каких-либо ограничений. Мелочь, а приятно.

- ★ Жанр **Спортивный менеджер**
- ★ Издатель **Just Football**
- ★ Разработчик **Smoking Gun**
- ★ Рекомендуются **Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D-уск.**
- ★ Сайт **www.zoodigitalpublishing.com**

| РЕЙТИНГ            |          |
|--------------------|----------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★ |
| СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ | ★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★ |
| <b>5.9</b>         |          |

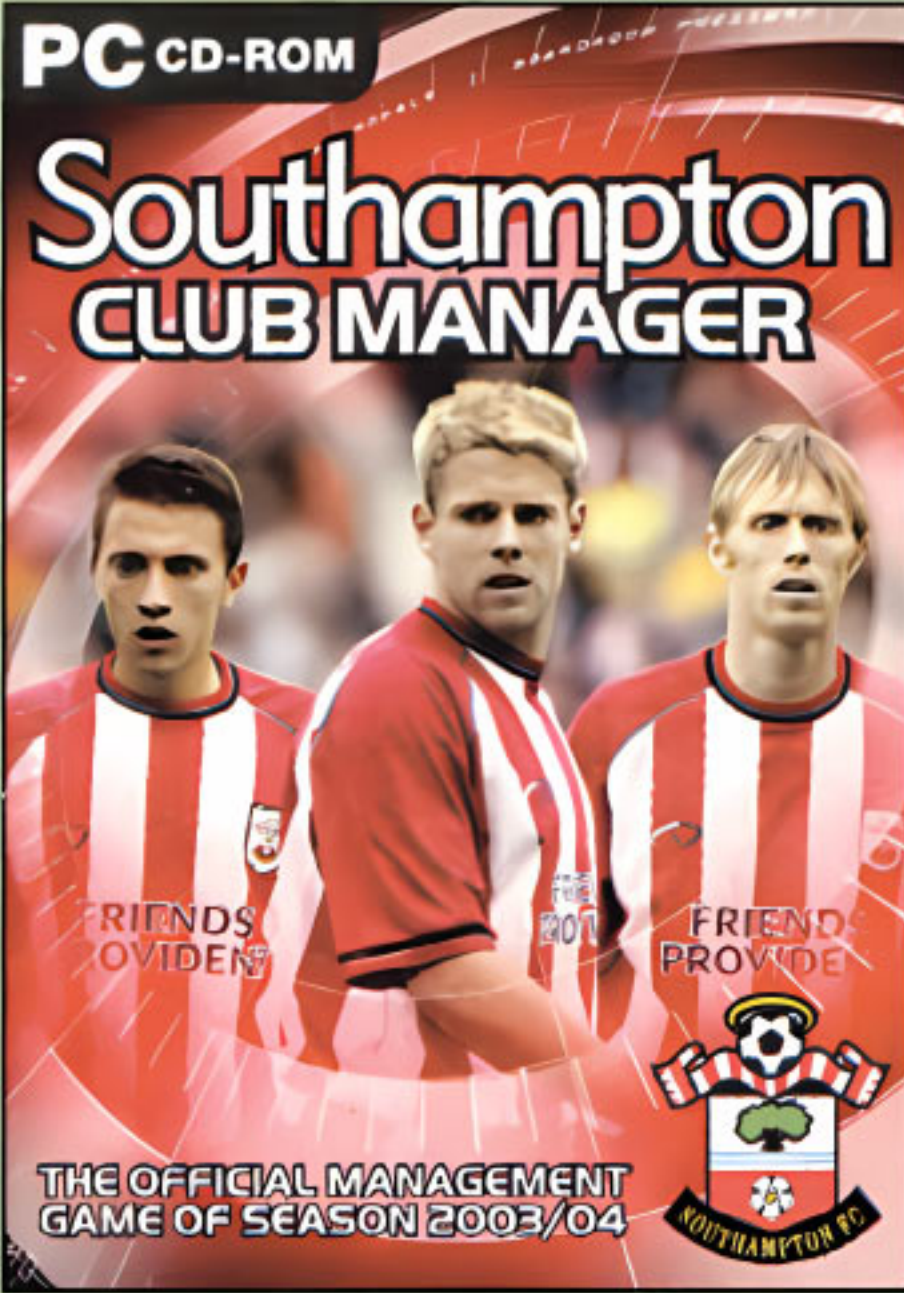
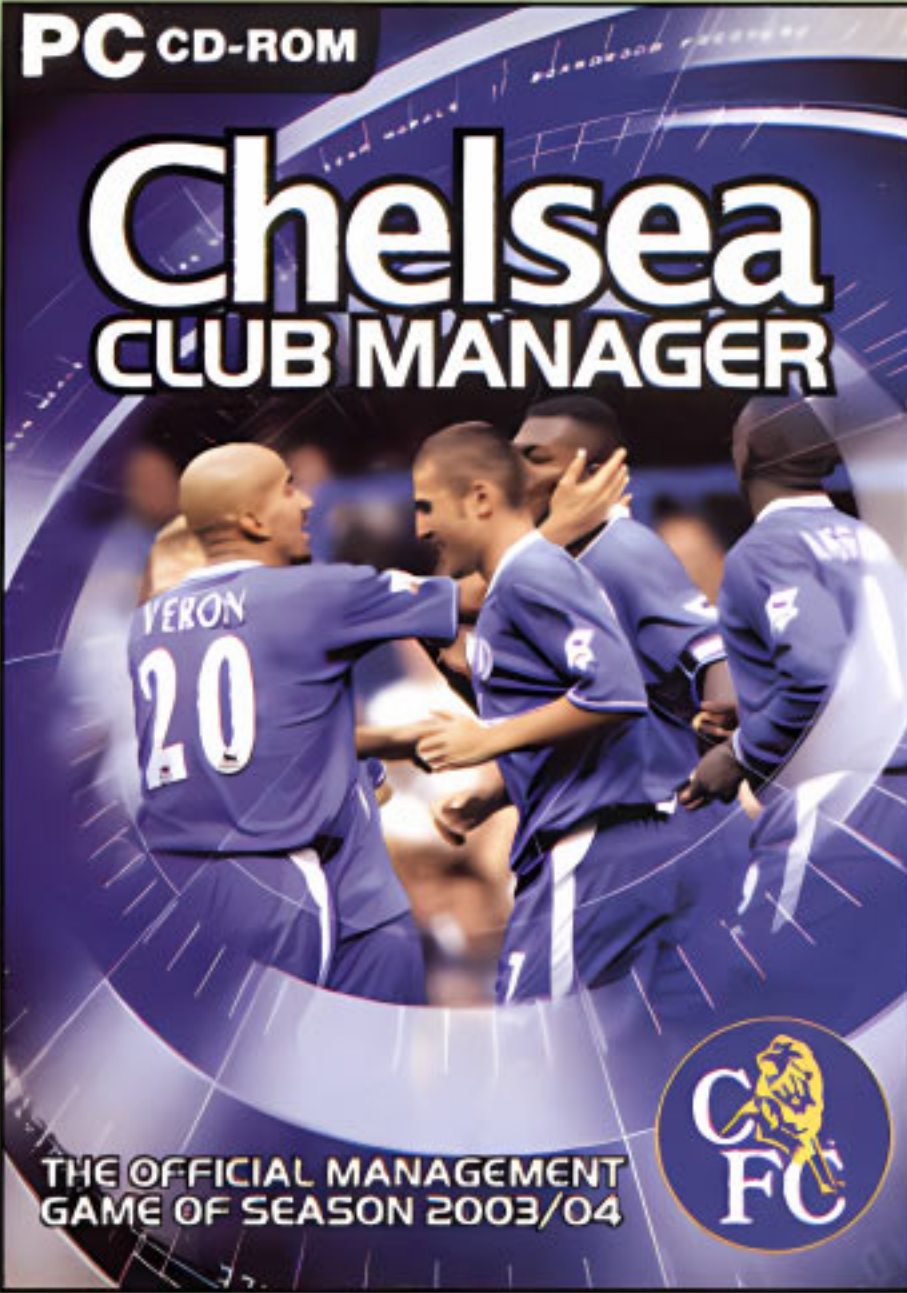
| ATTITUDES                            |           |            |
|--------------------------------------|-----------|------------|
| Wednesday, 9 <sup>th</sup> July 2003 |           |            |
| SETUP PLAYERS ATTITUDES              |           |            |
| Strength                             | 12        | 9          |
| Ability                              | 12        | 14         |
| Passing                              | 8         | 8          |
| Pace                                 | 8         | 12         |
| Creativity                           | 2         | 8          |
| Heading                              | 8         | 12         |
| Tackling                             | 15        | 2          |
| Shooting                             | 3         | 14         |
| Marking                              | 15        | 2          |
| Off The Ball                         | 7         | 10         |
| Stamina                              | 10        | 10         |
| <b>Total</b>                         | <b>98</b> | <b>100</b> |
| Defender (%)                         | 100       | 75         |
| Midfielder (%)                       | 75        | 100        |
| Forward (%)                          | 50        | 75         |

### Euro Club Manager 2003/2004. Знакомимся со статистикой

### Euro Club Manager 2003/2004. Удар! Мимо ворот...







На этом нелицеприятном фоне серия Club Manager выглядит просто великолепно. Сотрудники Smoking Gun предлагают аж 23 варианта расстановки игроков на поле. И это еще не все. Несколько кликов мышью, и к вам на помощь является всезнающий ассистент, который поможет разобраться в хитросплетении формаций, даст дельный совет и подскажет самый оптимальный вариант стартового состава, укажет на идеальное место положения конкретного футболиста на зеленом газоне.

### Экономистом можешь ты не быть, но прибыль приносить обязан

Самых значительных успехов сотрудники Zoo Digital Group добились в области ведения клубного хозяйства. Менее года назад Premier Manager от-

личался абсолютно расшатанной финансовой системой. С выходом героя данной статьи воцарилась строгая классификация денежных потоков. Здесь вам и четкое распределение доходов по различным направлениям, и спонсорские соглашения, и возможность заключения с футболистом контракта с рассрочкой выплаты его предыдущему клубу плюс много чего еще. Единственный пробел - продажа билетов на матч. А так все выглядит на уровне лучших домов Лондона и Парижа.

По части подписания контрактов с футболистами в Euro Club Manager 2003/2004 не столь разветвленная экономическая система, как в Premier Manager 03/04. Зато она превосходит своего соперника в области клубной инфраструктуры: долгосрочные спонсорские контракты, установки системы искусственного подогрева поля, закупка нового оборудования для медицинского подразделения, контролирование поведения охраны на стадионе и так далее.

Хуже всего дела обстоят в любом из семи представителей серии Club Manager 03/04. Здесь полноценная экономическая система отсутствует как явление. На глаза попадает только малозначительная ерунда. С трансферной политикой картина чуть лучше, но опять же преобладают исключительно мрачные тона. Как вам понравится столь прямолинейный способ ведения переговоров: вы делаете клубу-владельцу игрока предложение, на что получаете один из трех вариантов ответа - положительное решение, получение предварительного согласия с неприкрытым желанием заполучить от вас как можно больше денег и отрицательное решение. Почему-то в этот момент хочется окунуться в мир Total Club Manager 2004, где переговоры по некоторым футболистам длились чуть ли не по десять месяцев, так как постоянно приходилось сбивать или же увеличивать первоначальную трансферную стоимость.

### Покажите мне футбол

В Premier Manager 03/04 изменения не обошли и трансляции матчей. Навевавшие только уныние и тоску трехмерные вставки программисты вырезали под корень. Теперь демонстрация хода поединка напоминает Championship Manager 4. Впрочем, не обошлось без ляпов: иногда за 90 минут ваши питомцы подают по два десятка угловых, а нападающие чрезмерно часто залезают в оф-сайд. Скорее всего, данные ошибки будут исправлены ближайшими патчами.

В Euro Club Manager 2003/2004 трансляции перекочевали из Gianluca Vialli's European Manager. Все осталось без существенных изменений: перед вами все время расположены тактические схемы противоборствующих на зеленом газоне команд, вместо фотографий футболистов вы любуетесь нарисованными художником картинками плюс постоянная передача сведений об изменении погодных условий.

Club Manager 03/04 тоже наделена лишь двухмерным способом трансляции. Впрочем, текстовый режим сопровождается профессиональным синхронным аудиокomentarием. А еще всех представителей серии поразила одна и та же болезнь - уж слишком много мячей забивается за один матч. Одно дело наблюдать итоговый счет 5:3, 6:4 в порядке исключения. Другое - встречать подобные результаты повсеместно. Видимо, на программистов компании Smoking Gun повлиял завершившийся с феерическим счетом 8:3 матч Лиги чемпионов "Монако" - "Депортиво".

### Победителя судят

Если среди футбольных менеджеров провести своеобразное соревнование, мол, кто все-таки лучше среди подобных продуктов, то с небольшим перевесом побеждает серия игр Club Manager 03/04. Да и то лишь по той причине, что берут они не столько умением, сколько числом. Так что отстающий от победителя на две десятых балла Premier Manager 03/04 может записать столь "почетное" звание и на свой счет. Только лучше от этого, пожалуй, никому не станет. Ни геймерам, которые наверняка предпочтут проводить свое драгоценное время за куда более мощными и содержательными Championship Manager: Season 2003/2004 и Total Club Manager 2004, ни разработчикам средненьких футбольных менеджеров, чьи детища сразу же меркнут на фоне добротных изделий коллег по девелоперскому цеху. Последним лишь остается поднабраться терпения и, засучив рукава, усердно работать над исправлением допущенных ошибок и тем самым расти над собой. В конце концов, смогли же создатели сериала Total Club Manager выбиться из разряда подающих надежды середнячков в лидеры жанра.



★ Жанр **Спортивный менеджер**

★ Издатель **Just Football**

★ Разработчик **Smoking Gun**

★ Рекомендуются **Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D-уск.**

★ Сайт **www.justfootball.net**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★

ГРАФИКА ★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★

СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ ★★★★★★

ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★

**6.6**





# Дороги войны

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **1C**  
 ★ Разработчики **Александр Тимошков, Вадим Давыдов**  
 ★ Рекомендуются **Pentium III 800, 128 Mb RAM**  
 ★ Сайт **games.1c.ru/il2\_roads\_of\_war**  
 ★ РЕЙТИНГ **add-on**

Пожалуй, нет другого российского продукта, который бы дополнялся с такой же регулярностью, как "Ил-2:ЗС". Причем немалую долю работы делают фанаты: создают модели и кокпиты, рисуют скины, пишут утилиты. Каким образом разработчикам удается регулировать процесс развития игры - отдельная тема, но результат налицо: все, что создано для "Ила" за пределами 1C:Maddox Games, сделано качественно. Не являются исключением и два mission pack'a "Дороги Войны" и "Второй Фронт".

"Дороги Войны" - это комплект из четырех статических кампаний, изготовленный исключительно в рамках возможностей стандартного редактора. Продукт получился крепкий и добротный. Нестандартные и разнообразные миссии, литературно написанные брифинги, продуманный баланс - что еще нужно вирпилу? Если бы не мелкие исторические ошибки вроде упоминаний в брифингах кампании 41-го года Ли-2 (хотя общеизвестно, что до 17 сентября 1942 года машина в СССР называлась ПС-84), то придираться было бы совершенно не к чему. Сомневаюсь, что пилоты, регулярно летающие в онлайне, заинтересуются "Дорогами Войны" (все-таки боты - противники скучноватые), но начинающим, а также тем, кто не имеет доступа в Сеть, будет интересно полетать в предлагаемых кампаниях - они на голову интереснее тех, что идут в комплекте с "Ил-2:ЗС". Особенно хочется выделить кампанию 41-го года, давшую наименование сборнику. Это идеальный набор миссий для обучения пилотов ориентированию на местности, управлению звеном ботов, ведению боя в облаках, действиям при атаке на взлете и многим другим полезным навыкам. Несколько удивили меня настройки сложности по умолчанию. С одной стороны, включены маркеры и метки на карте, которые совершенно не помогают вырабатывать необходимые пилоту навыки. С другой стороны, выключены индикаторы скорости/высоты/курса, без которых не обойтись не только потому, что в низких разрешениях приборы плохо читаются, но и потому, что на некоторых типах самолетов не все приборы доступны. На том же И-16 РУС полностью заслоняет компас. Так что рекомендую просмотреть и подправить настройки сложности перед началом кампании.

Раннее утро над Венгрией. Настоящий Як-9Т на фоне



# Второй Фронт

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **1C**  
 ★ Разработчик **Russian Rocket Games**  
 ★ Рекомендуются **Pentium III 800, 128 Mb RAM**  
 ★ Сайт **games.1c.ru/il2\_second\_front**  
 ★ РЕЙТИНГ **add-on**

"Второй Фронт" - изделие идеологически противоположное "Дорогам Войны". 12 динамических кампаний оффлайн, 7 онлайн-овых, Арденны зимой, Нормандия летом и "Мустанг", рвущий всех на куски при наличии минимальных навыков "бум-зума". Понятно, в кого целятся Russian Rocket Games и "1C", но верно ли взято упреждение? Смысла в создании динамических кампаний для одиночной игры лично я не вижу. Какой интерес гонять ботов по замкнутому кругу "патруль - эскорт - перехват - штурмовка"? Неповторяемость миссий в динамической кампании - штука иллюзорная. Генератор миссий раз за разом выдает одни и те же по сути задания в разных декорациях - эдакий калейдоскоп: одни и те же стекляшки в разных сочетаниях. Скрасить это "разнообразие" могут только товарищи по оружию, а для этого имеются кампании онлайн-овые. Однако же далеко не всякому домашнему компьютеру хватит мощности хостить кампанию 8 на 8, не говоря уже о 16 на 16, да и требования к пропускной способности канала не детские. В общем, мне не совсем понятно, для кого предназначен "Второй Фронт". Да и выбор исторического периода, честно говоря, не самый лучший. Битва за Британию, например, драматичнее событий в тех же Арденнах на порядок. Пришлось бы повозиться с самолетным парком RAF, конечно, но результат был бы впечатляющим вне всяких сомнений. Впрочем, пилотам - пилотово, а маркетологам, как говорится, маркетологово. По кабинам, готовность номер два!

Н



Огневая мощь Фоки ужасающа. Обломки в правом нижнем углу еще секунду назад были "Мустангом"

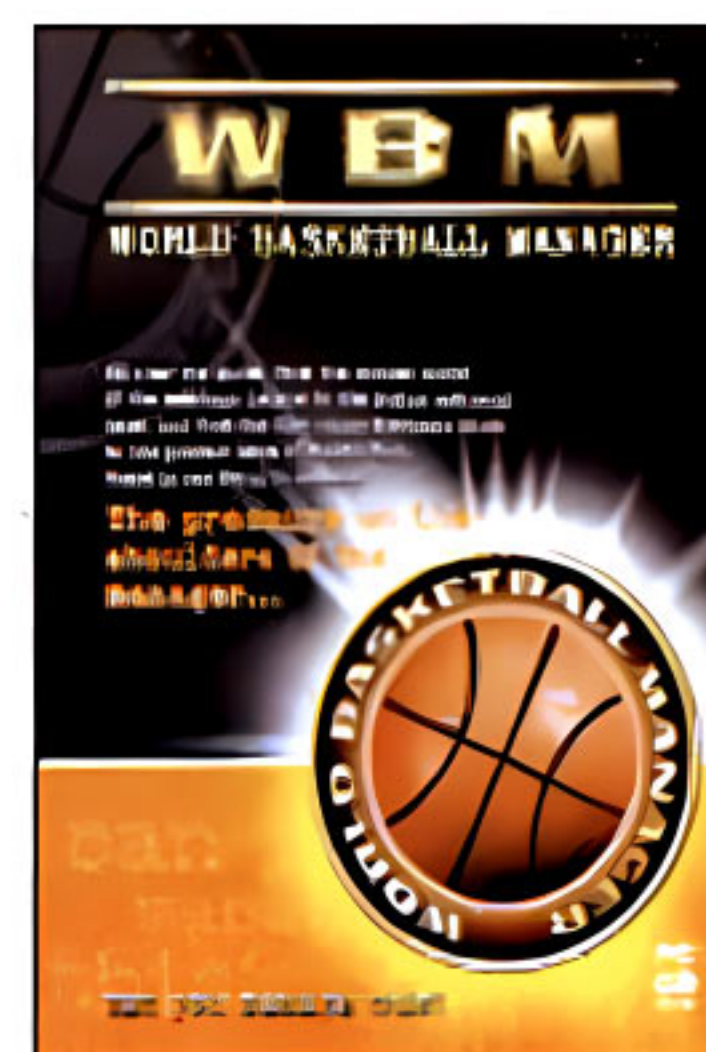
Брифинги "Мустанга" почище лазеров из "Звездных Войн" будут. Такое ощущение, что фрицу плотно насовали из пушки, а на самом деле просто попал под пулеметную очередь





# Первый баскетбольный

Леонтий ТЮТЕЛЕВ



★ Жанр **Баскетбольный менеджер** ★ Издатель **Metal Fin** ★ Разработчик **Metal Fin** ★ Рекомендуется **Pentium-III 600, 64 Mb RAM**  
 ★ Сайт **www.worldbasketballmanager.com**

Вряд ли ошибусь, если скажу, что баскетбол - один из наиболее популярных игровых видов спорта на родине олимпийских игр. Действительно, греческая баскетбольная "диаспора" невероятно сильна и имеет немалый авторитет в Европе.

А уж сумасшедшие фанаты с Апеннин своими безудержными манерами способны затмить даже безбашенных английских любителей футбола или же беспокойных финских поклонников лыжных гонок...

Разумеется, последнее утверждение было в некотором роде шуткой, а вот все остальное - чистая правда. Впрочем, читателя наверняка интересует, к чему это я завел разговор о греческом баскетболе? Все просто, первый на свете баскетбольный компьютерный менеджер сделала малоизвестная (скажем даже больше, вообще неизвестная) команда разработчиков из Афин под совсем негреческим названием Metal Fin.

Игра с претензионным названием World Basketball Manager - это кропотливый труд ее создателей, начало которому положено в 2001 году, а конца пока даже не предвидится. Господа из Metal Fin непрестанно совершенствуют свое детище, дополняя его патчами, добавляющими новые игровые возможности и устраняющими баги. Похвально...

Что ж, очень любопытно будет познакомиться с очень нечастым в последнее время "альтернативным" спортивным менеджером.

## Как это устроено

Говоря о World Basketball Manager, уместно проводить параллели с практически любым мейнстримовым футбольным менеджером. Игровой процесс начинается с того, что вы задаете свои собственные параметры (рост, вес, страна происхождения, возраст, вредные привычки и дальше в таком же роде), а затем плавно переходите к процессу выбора команды.

Это игра, и любое ваше пожелание по поводу "подопечного" клуба исполняется здесь по первому требованию: хотите - берите в подчинение "Олимпиакос", хотите - останавливайте свой выбор на московском ЦСКА. Потом, если ваше тренерская карьера будет ус-

пешной, появится возможность встать у руля сборной команды страны! Это ли не признание для любого наставника?

Надо сказать, что энциклопедичность World Basketball Manager приятно удивила. Сухие цифры статистики говорят нам о том, что разработчики не поленились воссоздать в игре порядка шестисот пятидесяти баскетбольных команд, десяти тысяч игроков и примерно тысячу тренеров и менеджеров. Столь кропотливый труд, безусловно, внушает уважение.

Но нас интересуют в первую очередь, конечно же, отечественные коллективы. В экране выбора команды мы смело тычем курсором в Европу (отрадно, что не Азию), далее задаем российское направление и, о чудо, обнаруживаем все без исключения клубы нашего высшего дивизиона! Причем названия везде правильные, расклад верный! Кстати, такой щепетильный подход характеризует именно игры малоизвестных разработчиков. Хочешь заявить о себе в полный голос - делай подробную и честную игру. Это потом, когда будут деньги и имя, можно позволить себе скалтурить. А пока необходимо работать.

Впрочем, с вопросами лицензирования все не так гладко. Это и неудивительно. Откуда ребятам из Metal Fin

взять столько денег, чтобы все игроки в их произведении были реальными? Поэтому имена баскетболистов в игре исковерканы. Но таким образом, чтобы геймер (при самых общих баскетбольных познаниях) смог узнать в "мутантах" имена и фамилии реальных атлетов. Но и это не конец истории, ведь создатели игры, что называется, открыты для народа! Если вы не поленитесь зайти на сайт игры (а сделать это жизненно необходимо, если планируете серьезно играть в World Basketball Manager), то там, совершенно спокойно прошагав по ссылке, сможете бесплатно разжиться дополнением, которое внедряет в игру реальные имена и фамилии баскетболистов. Также доступны все последние изменения в составах команд. Создатели World Basketball Manager стараются поддерживать свое детище в максимально "злободневном" состоянии.

Кстати, если возникнет желание собственноручно привести статистическую часть игры в нормальный вид, можно будет прибегнуть к услугам WBM Data Editor, который позволяет совершенно безболезненно проводить операции с данными игроков, скаутов, тренеров и управляющих.

## Рулим

World Basketball Manager располагает алгоритмом расчета результата игры в реальном времени. Игровой код обрабатывает кучу пара-



У World Basketball Manager удачная проработка интерфейса и симпатичный внешний вид. Странно, что у игры до сих пор нет нормального издателя

TREVISO

1

PG

T. EDNY

11

3/3

1/2

2/2

-

1

-

1

2

0.526

19.2

SG

M. EVANS

4

2/5

-/-

-/-

1

2

-

1

-

-

0.250

19.9

SF

R. PITTIS

4

1/1

-/-

2/2

-

-

-

2

2

-

0.444

17.6

PF

M. NICOLA

6

2/4

-/-

2/2

1

-

-

7

1

-

0.867

14.6

C

J. GARBAJOSA

6

2/2

0/1

2/2

-

-

1

-

-

-

0.462

13.1

M. BULLERI

0

D. MARCONATO

2

M. MARKOHISVILI

0

U. SI OKAR

0

G. GIOVANNONI

4

S. PODESTA

0

A. BARGNANI

0

E. MESSINA

2

PERIOD

3

12

4:54.4

37-42

VALENCIA

5

PG

M. POPOVIC

8

-/-

1/2

5/5

-

1

1

-

-

-

1.000

9.4

SG

A. RIGAUDEAU

5

2/2

0/3

1/2

-

1

-

-

-

1

0.053

19.2

SF

F. KAMMERICH

2

1/2

-/-

-/-

-

-

-

2

3

-

0.375

15.6

PF

D. DIKOUDIS

12

4/5

0/1

4/7

1

-

1

4

2

-

0.789

19.4

C

D. TOMASEVIC

4

-/-

-/-

4/4

-

-

-

1

-

-

0.556

9.5

P. LIOMPART

0

P. OLMO

2

EVANS TAKES THE BALL

TREVISO

VERSUS

VALENCIA

LOG

STATISTICS

PHYSICAL

MENTAL

OFFENSIVE

DEFENSIVE

NAME

POS

PTS

2P

3P

FT

ASS

STL

BLK

DER

OFR

TOV

TDX

MIN

PG

T. EDNY

PG

11

3/3

1/2

2/2

-

1

-

-

1

2

0.526

19.2

SG

M. EVANS

SG/SF

4

2/5

-/-

-/-

1

2

-

1

-

-

0.250

19.9

SF

R. PITTIS

SF

4

1/1

-/-

2/2

-

-

-

2

2

-

0.444

17.6

PF

M. NICOLA

PF

6

2/4

-/-

2/2

1

-

-

7

1

-

0.867

14.6

C

J. GARBAJOSA

C

6

2/2

0/1

2/2

-

-

1

-

-

-

0.462

13.1

TREVISO

37

12/23

1/4

10/10

3

4

2

13

7

6

PG

M. POPOVIC

PG

8

-/-

1/2

5/5

-

1

1

-

-

-

1.000

9.4

SG

A. RIGAUDEAU

G

5

2/2

0/3

1/2

-

1

-

-

-

1

0.053

19.2

SF

F. KAMMERICH

SF

2

1/2

-/-

-/-

-

-

-

2

3

-

0.375

15.6

PF

D. DIKOUDIS

PF

12

4/5

0/1

4/7

1

-

1

4

2

-

0.789

19.4

C

D. TOMASEVIC

PF/C

4

-/-

-/-

4/4

-

-

-

1

-

-

0.556

9.5

VALENCIA

42

8/19

2/11

20/24

2

4

2

9

8

2



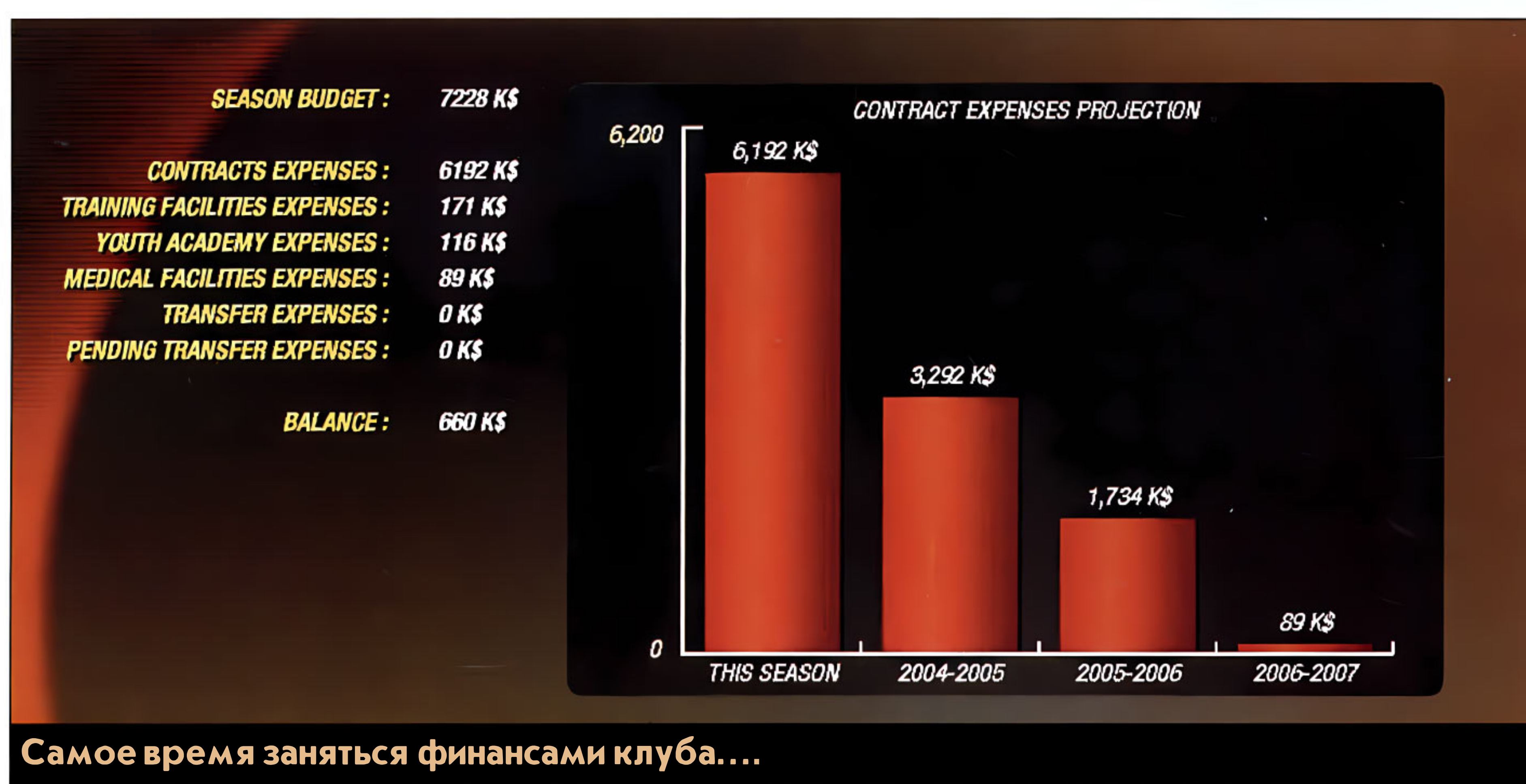
метров и условий. На итоговый счет влияет все – физическая и игровая форма игроков, их психологический настрой, тактика, которую вы порекомендовали подопечным на поединок, соперник (разработчики утверждают, что учли даже такой параметр, как "исторический противник": между многими клубами существуют давние счета, это знает каждый болельщик, и настрой на такие матчи у команды будет особенный), поддержка трибун и еще куча иных обстоятельств.

По ходу игры выступающий в качестве тренера игрок заведует следующими вещами: выбирает стартовый состав команды, проводит замены, определяет тактику игры в нападении и защите, устанавливает скорость игры (это особенно актуально в европейском баскетболе). Во время матча тренер может отдавать игрокам еще более конкретные указания: например, рвануть под щит игрока за подбором в нападении после своего собственного броска или сделать в защите намеренный фол, дабы сохранить шансы на победу в матче. Во время тайм-аутов у тренера есть возможность довести до баскетболистов новую комбинацию под конкретную игровую ситуацию или же морально подбодрить их.

Отрадно, что во время трансляции матча доступны "живые" комментарии и разного рода звуки, которые сопровождают баскетбольную трансляцию. Все это очень неплохо работает на создание игровой атмосферы.

## Интеллект

А как проявляет себя искусственный интеллект? Дотягивают ли компьютерные менеджеры, управляющие остальными клубами до статуса равного конкурента игроку? Товарищи из Metal Fin разделили понятие AI в своей игре на три основных составляющих. Первая – ко-



мандный интеллект. Он выражается в том, что у каждого конкретного клуба на новый сезон устанавливаются новые цели, происходит перманентный процесс пополнения новых кадров, увольнения или продвижения старых.

Компьютерные менеджеры – это вторая составляющая интеллекта. Виртуальные тренеры не прочь проявить здоровую активность. Они занимаются обменом, продажей и покупкой игроков (причем, вся информация обо всех переходах и обменах стабильно доводится до нас лентой новостей), конечно же, определяют стартовый состав своего коллектива, занимаются психологией подопечных и даже продвигают молодые таланты. В общем, не дремлют. Игровой интеллект заведует и поведением игроков. Баскетболисты могут испытывать психологические трудности, которые обусловлены, например, условиями контракта или тем, как выступает команда не протяжении сезона. С течением времени, старики-ветераны

сходят со сцены, освобождая дорогу молодым и агрессивным орлам баскетбола, которые все это время отчаянно прогрессировали...

## Выводы

Определенно, получилось.

World Basketball Manager – это не просто удачный баскетбольный менеджер, это игра, о которой можно говорить, как о полноценном участнике всего компьютерного менеджерского сообщества. Да и не удивительно это, если учесть срок разработки и отладки проекта.

У игры присутствует одно качество, которое весьма выгодно отличает

ее от более известных и популярных "собратьев", а именно открытость для игроков. Постоянные дополнения, каждодневное общение разработчиков с игроками на собственном сайте и отчетливо читаемое желание улучшить и пофиксить все, на

что указывают игроки и что обнаруживается естественным образом, говорит о том, что игра постоянно становится лучше.

В данный момент времени Metal Fin находятся в поиске международного издателя, с помощью которого игра откроет свои достоинства для более широкого круга поклонников. Мы не сомневаемся, что паблишер рано или поздно найдется. Баскетбол – очень популярный вид спорта, а ниша менеджеров пока пустует. Уверены, это не продлится долго, и надеемся, что World Basketball Manager будет началом новой баскетбольной стратегической династии. Чего игре и желаем.

**Как видим, проработка статистической базы игра находится на высоте**

DEC 24, 2003

OPTIONS

P. OLMOS VALENCIA WORLD

**VALENCIA**

PLAYER AVERAGES

COMPETITION : SPANISH LEAGUE

|    | NAME          | POS   | GAM | PTS  | 2P   | 3P   | FT   | ASS | STL | BLK | DER | OFR | TOV | TDX   | MIN  |
|----|---------------|-------|-----|------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|------|
| SG | A. RIGAudeau  | G     | 17  | 17.3 | 53 % | 41 % | 85 % | 3.5 | 1.9 | 0   | 2.5 | 0.9 | 2.6 | 0.523 | 31.7 |
| C  | F. OBERTO     | PF/C  | 17  | 16.4 | 58 % | 15 % | 80 % | 1.2 | 0.6 | 0.5 | 3.9 | 2.5 | 1.9 | 0.562 | 30.4 |
| SF | D. TOMASEVIC  | PF/C  | 17  | 15.4 | 48 % | 39 % | 79 % | 1.1 | 0.9 | 0.7 | 3.9 | 2.5 | 2.4 | 0.490 | 29.8 |
| SF | F. KAMMERICHs | SF    | 17  | 12.4 | 56 % | 40 % | 92 % | 1.4 | 0.9 | 0.2 | 3.1 | 1.3 | 2   | 0.413 | 30.6 |
| PG | A. ABBIO      | G     | 17  | 11.6 | 52 % | 46 % | 65 % | 1.8 | 1.2 | 0   | 1.8 | 0.7 | 1.8 | 0.403 | 25.1 |
| S  | A. MONTECCHIA | PG    | 17  | 5.6  | 56 % | 33 % | 71 % | 1.2 | 0.6 | 0   | 1.1 | 0.2 | 1.1 | 0.320 | 15.6 |
| PF | D. DIKOUDis   | PF    | 17  | 2.8  | 49 % | 12 % | 62 % | 0.2 | 0.1 | 0   | 1.8 | 0.6 | 0.7 | 0.247 | 11.6 |
| S  | V. LUENGO     | SG/SF | 14  | 1.6  | 42 % | 12 % | 67 % | 0.2 | 0   | 0   | 0.6 | 0.2 | 0.4 | 0.109 | 7.8  |
| S  | J. PARAISO    | F     | 17  | 1.2  | 35 % | 0 %  | 56 % | 0.2 | 0   | 0   | 1   | 0.1 | 0.5 | 0.078 | 9    |
| S  | A. GARCIA     | C     | 17  | 1.2  | 41 % | 0 %  | 50 % | 0.1 | 0   | 0.1 | 1.4 | 0.6 | 0.4 | 0.223 | 8.7  |
| S  | M. POPOVIC    | PG    | 13  | 0.2  | 20 % | 0 %  | 50 % | 0   | 0   | 0   | 0.4 | 0   | 0.1 | 0.000 | 2.3  |
| S  | P. LIOMPART   | PG    | 3   | 0    | -    | -    | -    | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0.000 | 0.5  |
| X  | L. MAINOLDI   | SF    | -   | -    | -    | -    | -    | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -     | -    |
| X  | F. VAY        | SF    | -   | -    | -    | -    | -    | -   | -   | -   | -   | -   | -   | -     | -    |



**РЕЙТИНГ**

| Критерий           | Оценка     |
|--------------------|------------|
| ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС    | ★★★★★★★★★★ |
| ГРАФИКА            | ★★★★★★★★★★ |
| ЗВУК И МУЗЫКА      | ★★★★★★★★★★ |
| УПРАВЛЕНИЕ         | ★★★★★★★★★★ |
| ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА | ★★★★★★★★★★ |

**7.5**



## НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Юрий ПАШОЛОК

Дайте нам летабельный Пе-2!  
Глас народа★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **1C** ★ Разработчик **1C:Maddox Games** ★ Рекомендуются **Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)**  
★ Сайт **games.1c.ru/il2\_aces**

Игра жива до тех пор, пока к ней не исчезает интерес. "Ил-2" в этом смысле повезло. Многочисленные патчи, добавлявшие все новые и новые самолеты, "Забытые сражения", превратившиеся из большого адд-она в новую игру, - все это заставляет не забывать о творении 1C:Maddox Games.

Совсем недавно разработчики преподнесли игрокам подарок в виде нескольких новых самолетов, и вот теперь любителям виртуальных полетов предлагается адд-он, который по своему наполнению может смело претендовать на звание отдельной игры.

**Сделай сам и отгай на доработку**

Решение Олега Медокса не позволять игрокам самостоятельно "вставлять" в игру самолеты собственного изготовления было встречено неоднозначно. После Combat Flight Simulator, где ничто не мешает народному творчеству, подобное ущемление смотрелось как неразумный поступок. Правда, мало кто при этом задумывался, что действительно достойных моделей самолетов для CFS 2 было сделано совсем немного, зато лазеек для взлома игры оказалось более чем достаточно.

Запрет на самостоятельную "вставку" не означает, что о создании собственной модели можно забыть. Напротив, документация с требованиями по моделям доступна и любой желающий может попытаться счастья (при условии, что самолет или кокпит к нему не "заняты"). Если качество модели устраивает 1C:Maddox Games, то она попадает в игру.

Так все выглядит в идеале. Реальность такова, что большинство работ отсеивается еще на ранней стадии разработки. За те два года, что я слежу за фанатскими работами, не один де-



сяток, если не сотня любительских работ вроде как выходили на уровень "почти готово". После чего их авторы либо исчезали с форумов, либо сообщали, что у них сгорел компьютер, "полетел" жесткий диск или что-нибудь в том же духе. Какое же у моделлеров ненадежное "железо", аж диву даешься. Один только кокпит Пе-2, который так яростно требуют массы, делался раз пять, но воз и ныне там.

Но и над теми моделями, что "дозревают" до финальной версии, в подавляющем большинстве случаев потом долго колдуют разработчики "Ил-2 Штурмовик". Только один самолет (P.11C) был "вставлен" в игру, что называется, с ходу. Частенько бывает, что от исходных моделей остаются лишь рожки да ножки, настолько серьезно их перерабатывают (именно так было, например, с Me-163).

И даже при столь жестком отборе количество моделей, созданных любителями и попавших в игру, превышает несколько десятков. Именно эти самолеты составляют основу авиапарка "Забытых сражений" и "Асов в небе".

**"Свистки" все в гости к нам**

С каждым днем появляется все больше моделей западной техники. Причина проста: фанаты, в отличие от разработчиков, делают то, что им самим интересно. Восточный фронт постепенно надоедает, к тому же, "белых пятен" среди парка советских истребителей практически не осталось, сделаны даже те модели, что поставлялись в СССР по программе ленд-лиза. Стоит ли после этого удивляться, что единственным советским самолетом в "Асах в небе" стал ТБ-3 с моторами М-34 (дикивинная конструкция под названием СПБ является лишь производной это этого самолета)? Зато зарубежных самолетов в адд-оне хоть отбавляй: немецкие (их, кстати, большинство), английские, японские, есть даже пара "итальянцев" (Fiat G.50 и Fiat CR.42). Всего - более двух десятков новых летательных аппаратов.

До "Асов в небе" реактивные самолеты в "Забытых сражениях" были представлены всего двумя машинами - Би-1 и Me-262. Теперь же для "полного комплекта" не хватает только Gloster Meteor и Arado Ar.234. Некоторые из

**FW-190 и его маленькая бомбочка**



новинок были выполнены только в виде прототипов, другие же строились крупной серией. Тот же Me-262 обзавелся еще парой модификаций, включая жутковатый вариант с противотанковой пушкой в носовой части. "Свистки", безусловно, являются самой интересной составляющей нового адда-она (не сомневаюсь, скоро ресурсы по "Ил-2 Штурмовик" будут забиты миссиями, посвященными противостоянию немецких и американских "реактивов"). Огромная по тем временам скорость, недоступная поршневым истребителям, внушительное вооружение - что еще можно пожелать? Правильно, надежности: тогдашние реактивные двигатели были очень капризными, чтобы в этом убедиться, рекомендую "погазовать" на Me-262 или Go-229 - в лучшем случае двигатели заглохнут. Ну а YP-80 в этом смысле вообще суций кошмар, двигатель глохнет просто "на ура".

Не обошлось и без откровенной экзотики. Один только вышеупомянутый СПБ стоит всех реактивных самолетов, вместе взятых. Трудно поверить, но эта конструкция не только летала, но еще и принимала участие в боевых действиях. Не меньшей экзотикой является Mistel, еще один составной бомбардировщик, точнее, истребитель с одной, очень большой двухмоторной бомбой, которая когда-то называлась Ju-88. В "Асах в небе" реализована самая жуткая разновидность Mistel, у которой в носовой части стоит огромный таран. На десерт предлагается уникальная возможность поохотиться на Фау-1, причем крылатая ракета никак не отображается на карте, что затрудняет ее поиск.

### На родину, в Арденны

Самолеты, конечно, являются основной составляющей любого авиасимулятора, но без хорошо проработанных миссий интерес к игре будет значительно меньше. В этом отношении у "Асов в

небе" все в порядке: в адд-он включено девять динамических кампаний, не припомню, чтобы в какой-нибудь игре было такое количество. Если вы играли в недавно вышедшие "Дороги войны" и "Второй фронт", то можете примерно представить себе, какого качества кампании в новой работе 1C:Maddox Games. Для тех, кому кампаний оказалось мало, предназначены 32 одиночные миссии. Добавьте к этому еще четыре сетевые кампании. Внушительный список, не правда ли? Вместе с адд-оном в игре появились новые карты, такие, как Нормандия и Арденны, вместе с ними серьезно пополнились ряды наземной техники. Если раньше авторы миссий были вынуждены устраивать Арденны в Смоленской области и использовать советскую технику, то теперь американцы рассекают на "родных" грузовиках.

Небольшие изменения внесены в графический движок, особенно это заметно по новой водной поверхности. Выглядит водная гладь превосходно, но при полетах на низких высотах приходится ориентироваться по приборам: ощущения того, что вода находится в опасной близости, нет, а это не есть хорошо.

Удивление вызывает система повреждений некоторых новых самолетов, в частности, YP-80. Аппарат с далеко не самым надежным двигателем продолжает спокойно маневрировать после более чем двух десятков попаданий 30-мм снарядов, выпущенных из пушек истребителя He-162. По всем правилам, чудо американской промышленности должно было превратиться в дуршлаг. Есть и другие мелкие недочеты. К чести разработчиков, сообщения о тех или иных багах не остаются без внимания, и это не просто слова. Редко встретишь картину, когда руководитель проекта ведет диалог с игроками, обсуждая на форумах ту или иную спорную ситуацию.



Американские фантазии



Вот молния сверкнула и - ага...

### Продолжение следует

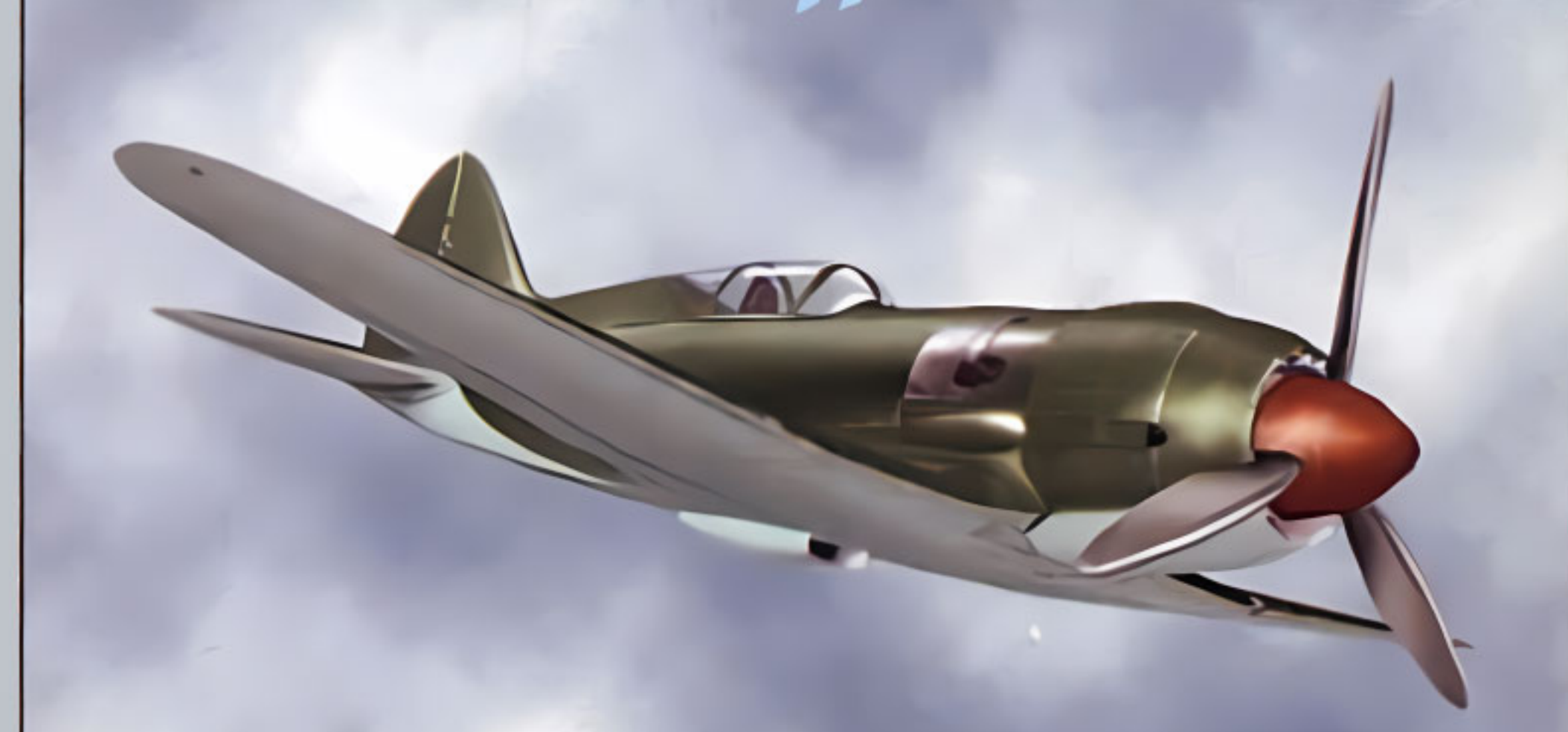
Если бы "Асы в небе" вышли, подобно "Забытым сражениям", в виде отдельной игры, в этом не было ничего криминального. Повторюсь - подобный объем новой техники и кампаний можно увидеть в единичном количестве игр. Между тем, работа над новыми самолетами продолжается, и не исключено, что мы увидим как минимум еще один адд-он. Времени до конца лета этого года (с начала осени прием самолетов от любителей прекращается) еще вполне достаточно...

Н

Нет, сынок, это фантастика...



### МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Этот самолет вы сможете опробовать в ближайшее время. Лишь ряд обстоятельств не позволил И-185 стать основным истребителем советских ВВС. Тем не менее, несколько таких машин проходили фронтовые испытания и участвовали в боях.



Анна Щеглова

# ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARRING

★ Жанр **Адвентюра** ★ Издатель **Не известен** ★ Разработчик **Frogwares**  
 ★ Дата выхода **III квартал 2004**  
 ★ Сайт **www.frogwares.com.ua/sherlock&watson**

Выпустившая в 2002 году адвентюру "Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток", компания Frogwares работает над новой игрой о знаменитом детективе. Прохождение "Серебряной сережки" займет около тридцати часов и будет посвящено расследованию дела об убийстве сэра Мелвина Бромсби. Преступление произошло на приеме в честь возвращения в Англию дочери Бромсби - Лавинии. Хладнокровный убийца не учел лишь одного обстоятельства: на празднике присутствовал Холмс, который не без помощи Ватсона решает взять дело

в свои руки еще до прибытия вездесущих сотрудников Скотленд-Ярда.

В конце каждого уровня игроку предстоит пройти своеобразный экзамен, необходимый для допуска в следующие локации, поиска улики и допроса свидетелей. Нашими помощниками станут инспектор Лестрейд, брат Шерлока Майкрофт и незаменимая миссис Хадсон. Действие будет сопровождаться музыкой Паганини, Мендельсона и анимированными роликами.

Вооружаемся лупами, верными напарниками, золотыми соображениями и... ждем. - А.Щ.



Задание первое - угадайте, кто изображен на этой картинке

Миледи, опять вы пришли с пустыми руками...



# MYTHORA

Анна Щеглова

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Edge Games** ★ Разработчик **Nawar**  
 ★ Дата выхода **I квартал 2004** ★ Сайт **www.nawar.com.pl/mythora.php**

События Mythora разворачиваются на огромной планете, состоящей из нескольких материков, на каждом из которых обитают представители нескольких рас, не подозревающих о существовании друг друга. Жизнь течет спокойно и размеренно, на материках постепенно складывается своя уникальная культура и неподражаемая цивилизация. Тут, как водится, приходят люди и все портят.

игре, как Divine Divinity). Оценив физические способности чужеземца, шаман местного племени предлагает ему поработать дровосеком в его поселении. Землянин полюбил свое новое призвание и, как ему кажется, начинает обживать на этой планете. Неожиданно его подлинная память возвращается.

По замыслу разработчиков, мир Mythora будет поражать своими размера-



Главный персонаж игры - высокий и сильный представитель рода землян - прилетел на неизведанную планету в поисках новых месторождений полезных ископаемых. Но по дороге где-то потерял память (и поэтому не помнит о такой

ми и оригинальными локациями. Главному герою предстоит пройти по четырем континентам, познакомиться с их обитателями, освоить более сорока пяти магических заклинаний и по мере сил защитить свой новый дом. - А.Щ.





# LEGEND OF HEROES 6

★ Жанр **JRPG** ★ Издатель **Falcom** ★ Разработчик **Falcom**  
★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт [www.falcom.co.jp/ed6/index.html](http://www.falcom.co.jp/ed6/index.html)

Нельзя сказать, чтобы мы, темные гайдзины, вообще не были знакомы с продукцией игровых контор из Страны восходящего солнца. Final Fantasy, Grandia и прочие монстры японской игровой культуры все-таки появились в нашей жизни некоторое время назад, однако не ими едиными живы JRPG.

Яркий пример отличного игрового сериала, доселе нам практически не известного, - Legend of Heroes. Первая часть появилась в далеком 1993 году на Genesis и снискала определенную славу. С тех пор вышли уже пять игр серии, причем некоторые были портированы на PC, правда, только в Японии. А этой весной выходит шестая часть.

К сожалению, информация об игре до сих пор доступна лишь на япон-



ском языке. К счастью, это не мешает нам в полной мере насладиться скриншотами.

Техническое исполнение не вызывает бури положительных эмоций: трехмерные миры средней полигональности и спрайтовые персонажи. Однако выполнено это все с таким тщанием, знанием дела и аккуратностью, что каждой картинкой хочется любоваться. Мелочь, а приятно. - 258037



Несмотря на техническую простоту, графика завораживает детализацией и тщательностью прорисовки

Steampunk явно имеет место быть



# ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ 1.5: FLASHBACK

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Бука** ★ Разработчик **VZlab**  
★ Дата выхода **I квартал 2004** ★ Сайт [www.vzlab.ru/g\\_nt15.php](http://www.vzlab.ru/g_nt15.php)



Если названия типа "Трахни медсестру" заставляют ваше сердце биться сильнее, значит, вы наверняка получили огромное удовольствие и от замечательного квеста "Ядерный Титбит" от отечественного, конечно же, производителя.

Что ж, вторая часть шедевра для интеллектуального большинства уже находится в стадии активной разработки, но для самых непоседливых в недрах VZlab уже готовится сборник развлечений для гиперактивного отдыха на пересеченной местности.

"Ядерный Титбит 1.5: Flashback" - это сборник аркадных игрушек, которые полюбили вас еще со времен первой части игры. Название за гранью добра и зла. Старухи могут начинать трепетать при виде нашего автоорудия убийства, лучше всего, конечно, если это будет

асфальтоукладчик - культовое в определенных кругах транспортное средство.

Сбор галлюциногенных поганок - занятие благородное, но трудное: как и во всех клонах Расман, нас подстерегают страшные опасности в виде суровых милиционеров, люто ненавидящих поклонников псилоцибинового образа жизни.

Остальные мини-игры - верим в деструктивные таланты разработчиков - будут столь же далеки, как от здравого смысла, так и от хорошего вкуса, поэтому любителям творчества товарища Шаповалова обязательно понравятся.

"Ядерный Титбит 1.5: Flashback" увидит свет в конце первого квартала этого года, поэтому каждый настоящий хулиган и мерзавец должен начать откладывать деньги прямо сейчас. - 258037

Н

Молоденькие девочки - единственное, что ценят в этой жизни разработчики игры





258037

# Маэстро снова в деле

Те, кто пойдет сражаться с людьми-леопардами, погибнут. Живым никто не вернется. Духи сердиты на Орандо. Со мной говорил его настоящий мушкетер. Он страшно разгневан на Орандо. Так что пусть Орандо поостережется. Это все.  
Эдгар Райс Берроуз. "Тарзан и люди-леопарды"

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **White Birds Production**  
★ Дата выхода **III квартал 2005** ★ Сайт **www.whitebirdsproductions.com**

Бенуа Сокаль - человек, за последние несколько лет получивший известность если не во всем игровом мире, то уж среди поклонников квестоадвентюр - точно. Сначала Amerzone, хороший по всем показателям квест, потом Syberia - отличный по всем показателям квест. Syberia 2 мы ожидаем со дня на день, а пока есть время заглянуть в отдаленное будущее. Мы хотим познакомить вас с новым проектом мастера -



Бенуа Сокаль

**Lost Paradise, вызревающим в недрах студии White Birds Production.**



## Уникальность присутствует

Миры Сокаля - герметичные миры. С одной стороны, там живут такие же люди, как и мы с вами, действуют те же законы физики, присутствуют самолеты и сотовые телефоны, но одного взгляда достаточно, чтобы понять, - это сказка. Здесь нет привычной реальности, нет знакомого течения времени и не действуют глобальные законы логики и жизни вообще. Таковы

были Syberia и Amerzone. Такой будет, по всей видимости, и Lost Paradise.

Африка до сих пор остается странным и загадочным местом для нас, больших белых людей, живущих в мире ревущих турбин, проводов и информационных потоков. В мире Lost Paradise мы столкнемся с магией и первобытным насилием, деспотией престарелого диктатора и политическими заговорами. Все это - с одной стороны - мы уже видели в десятках приключенческих книжек и фильмов. С другой стороны, уже сейчас ясно, что воображение разработчиков (и, в первую очередь, Сокаля) превратит все это в самобытные и оригинальные сюжеты и типажи. А в результате - опять сказочная реальность, отличающаяся от нашей всего лишь на мгновение, но отличающаяся. Где вы видели африканского царька-диктатора, рассекающего по реке на пароходе, переделанном в плавучий дворец?..

## Все остальное - тоже

В данный момент сюжет игры, а также основные скрипты и головоломки уже закончены и вовсю идет процесс перемещения в игровой мир идей и рисунков Сокаля.

Головоломки обещаны "в стиле Syberia". Проще говоря - логичные, нетривиальные и занятные. Кроме того, из-за наличия в игре такого необычного для квестов персонажа, как леопард, некоторые головоломки будут решаться посредством его уникальных звериных способностей.

Главные герои игры - девушка (дочь того самого диктатора, абсолютно не Кейт Уокер, не надейтесь) и леопард. Девушку и зверя связывает некая страшная тайна, которую нам, по-видимому, и предстоит разгадать.

Syberia продемонстрировала нам, что персонаж компьютерной игры - это не только трехмерная модель, которая повинуется движениям курсора или клавишам, не просто наш представитель в игре, а живое, хоть и ненастоящее, существо. Кейт Уокер показала, как эволюционирует характер героини квеста.

С уверенностью можно сказать, что в Lost Paradise Сокаль собирается дальше развивать свои исследования в области психологии игровых персонажей. Кроме того, интересно понаблюдать за развитием отношений между девушкой и леопардом, которые, судя по всему, будут крайне непростыми.

Главное здесь - это, конечно, не информация о грядущей игре. Главное - это то, что, несмотря на свою уже раз десять объявленную смерть, квесты все еще с нами. До тех пор, пока хотя бы раз в год-полтора Сокаль будет делать свои игры, о смерти жанра говорить нельзя: уж больно покойничек свеж, бодр и вообще привлекателен для окружающих. Или запишите меня в некрофилы...

Н

## Эскиз Сокаля...



## ...и его воплощение в игровом мире







# КОРЕЯ

## ЗАБЫТАЯ ВОЙНА





# Князь 2. Продолжение легенды

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **1C** ★ Разработчик **1C** ★ Сайт [games.1c.ru/konung\\_25](http://games.1c.ru/konung_25)

РЕЙТИНГ 3.5

Чур меня! Она снова вернулась! Вроде бы и выглядит иначе, и фамилия не та, но горбатую бульдозер исправит. Профсоюз ночных кошмаров уже пригрозил массовыми акциями неповиновения, а менее организованные ужасы спешно меняют ориентацию и устраиваются волонтерами в службу экстренной психологической помощи. Им страшно, но они готовы сражаться!

А мне не страшно, а тошно. Чем-то напоминает сотрясение мозга и отравление одновременно. Промывание желудка не помогает. Врачи советуют полный покой, но он даже не снится. Сбежал, подлец, на Каймановы острова, откуда прислал “мыло”, что более не желает быть стрелочником. Я его прекрасно понимаю, чтоб ему утопиться в бассейне с акулами!

“Фантазийный мир в неповторимой атмосфере мифов трех великих народов: славян, скандинавов и византийцев”. Все правда. Действительно, неповторимая. Как первая брачная ночь с циркулярной пилой. На роль великих определили спрайтовые чучела в количестве “три умножить на половой коэффициент”. Этим пилы не страшны, ибо такими уродились.

Можно ли в это играть? Безусловно. Если недолго, с закрытыми глазами, выключенным звуком и на стиральной машине. Говорите, на стиральной машине не запускается? Значит, считайте, что родились заново. Поздравляю. Остальным советую не падать духом. Коли станет совсем плохо, то наберите 03 и сообщите, что вас



укусила бешеная собака. Диагноз, скорее всего, не подтвердится, но лучше подстраховаться.

Интересующимся не эмоциями, но фактами сообщаю, что сюжет шекспировский: пугало из первой части лишилось фавора девелоперов, и те замутили бодягу, геймплеем схожую с седьмой “Ультимой”, умершей от передозировки нашатырным спиртом, а внешним видом – с первой “Диабллой”, “убитой” мастерами подъездной живописи. Единственное серое пятно в беспросветном мраке: чучела героев научили драться двумя руками. И если в одной руке оружие, а другая свободная, то выглядит забавно. Даже ненадолго отпускает живот. Пожалуй, все. – R.



**Олаф Ворон - могучий ярл четвертого уровня. Типичная деревня викингов. А драккар они пропили**



## Руля и Сева: Канитель по Беспределу

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Бука**  
★ Разработчик **RUD Present**  
★ Сайт [www.buka.ru/game/Game\\_3047.htm](http://www.buka.ru/game/Game_3047.htm)

Перед нами игра об удивительном и захватывающем приключении двух братьев-кретинов. Знакомьтесь, Руля и Сева. Кто из них кто, я, право, не вспомню, да они того и не заслуживают. Любимое развлечение этих экстремалов – кататься на тракторе с кроватью. Один братец сидит за рулем (наверное, это и есть Руля), а другой едет на привязанной сзади койке. Как-то раз веревка порвалась, и братья потерялись, вот вам и завязочка для ставшего в последнее время, мягко говоря, застойным жанра пластилиновых квестов.

Играть в это счастье довольно-таки противно. Насколько приятно вам будет наблюдать за тем, как пластилиновый тупица оторвет нос у гадкого вида бармена и бросит его в тарелку мерзопакостного посетителя грязной забегаловки? Или как главные герои упражняются в метании коровьей лепешки на дальние расстояния? Подливает масла и жаргон этих, как они сами себя называют, “братэл”. Ну а так называемые встроенные мини-игры не привносят в “Канитель” ровным счетом ничего интересного.

Не удержусь и приведу цитату из описания игры: “Разум сдает свои позиции перед полетом фантазии разработчиков”. Готова подписаться под каждым словом. – А.Щ.

РЕЙТИНГ 2.4





# Златогорье-2: Холодные небеса

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Buruf CT**  
★ Сайт [www.goldenland-rpg.com/goldenland.php](http://www.goldenland-rpg.com/goldenland.php)

## РЕЙТИНГ Add-on

"Коли "пипл хавае", значит, все можно", - формула успеха, закаленная в отходах жизнедеятельности, индугенция для страждущих халявы на чужой территории и малой кровью. Каюсь, был снисходителен. Даже где-то великодушен. Верил, надеялся, хоть так и не полюбил. Теперь уже не суждено: "добавка" вызвала тяжелую форму идиосинкразии.

Игра не стала хуже. Отнюдь. Ни один из возможных естественно-искусственных катаклизмов не удостоил ее своим вниманием. Газовая гангрена издательской немилости (невменяемости?) до самого шельфа сглодала черно-небелый Остров Невезения вместе с осадками и прочим населением, после чего, умиротворенная, сдалась на милость финансовым антибиотикам. Ролевая система счастливо избежала поголовной ампутации и по-прежнему резво скачет на шести ножках-атрибутах, а зубкам-навыкам удалось закосить визит к стоматологу. Драконы времени пощадили изображение, а может быть, просто не захотели размениваться по пустякам.

Более того, вняв мольбам разработчиков, к ним снизошла Муза (version 2304.0.7, 30 days free evaluation) и одарила будущее потомство различными милыми пустяками: повысила бдительность NPC на страже собственной частности, научила лапшу красноречия озарять потемки чужих душ, подняла уровень премудрости для желающих обучиться магическим хет-трикам. Щедрость античной виртуалши вызвала у ро-

дителей приступ хронического счастья с последующим пиром горой в счет грядущих доходов. Имеющиеся Сомнения напоили до бесчувствия и утопили в бочке с огуречным рассолом. Иные препятствия вымерли сами. Практически без посторонней помощи.

По российской ролевой традиции главный трудовой подвиг свершили сценаристы. Обследованный в поисках вдохновенья мусорный контейнер явил ошалевшим от восторга кудесникам непечатного слова три центнера просроченных водительских путевых листов.



Добычу немедленно отсканировали и пустили на квесты. Однако с текстами диалогов возникла проблема. Сканер что-либо сочинять отказался на отрез под смехотворными предложениями отсутствия таланта, незнания "Илиады", чрезмерной переменности напряжения и желания провести медовый месяц с любимой видеокартой на Гавайях. Смутьяна отдали на растерзание рыночной стихии, а литературный вопрос закрыли собранием сочинений для 9-го класса на тему "Как я развел лето".

Сюжет поражает нестандартным прочтением роли героического супермена, поставленного злодеями-вордомараками в ситуацию тотального конфуза. Пораженный коварной амнезией, осложненной тяжким финансовым недугом, продирает будущий демонстратор кузькиной матери зенки в крохотной избенке. Вкрадчиво кудахчет курами заоконье, недалеко добывает матерого косячину вулкан. Идиллия... Хозяйка бунгало, старушка-беспроцентщица, задушевно сообщает, что нашла голодного, холодного, без денег и сознания у самого подножья пых-горы, а коли бросила тебя, беспомощного, стерва-па-

мать, то ступай, мил человек, со своим вопросом к матросам. Паруса у них белые, лица загорелые, кой-чего могут, чай, помогут.

Тут сюжетное злодейство прекращает строить козни, и начинается триумфальное I'll be back. А более ничего достойного упоминания в игре не происходит. - R.

## Ну, погоди! Песня для зайца. Выпуск 3

★ Жанр **квест для детей** ★ Издатель **1C**  
★ Разработчик **K-D LAB**  
★ Сайт [www.games.1c.ru/nu\\_pogodi\\_3](http://www.games.1c.ru/nu_pogodi_3)

Незамысловатая игра для самых маленьких. Золотая формула "злой волк ловит пронырливого зайца" хорошо работает до сих пор. На этот раз в качестве оправдания себя волк утверждает, что ушастый украл его песню и безнаказанно выступает с ней на популярных концертах. Итак, зайца необходимо поймать. Этим волк будет заниматься приблизительно тридцать уровней, на каждом из которых нужно совершить по три-четыре совершенно логичных действия. Все это сопровождается незатейливой музыкой и встречами с другими знакомыми по мультфильму "Ну, погоди!" персонажами.

"Песня для зайца" расскажет детям о пользе физических упражнений, вреде курения, радости сотрудничества и глупости телепузиков. Напоследок спешу успокоить самых впечатлительных и добрых наших читателей: зайца не съедят, а справедливость победит зависть. - А.Щ.

## РЕЙТИНГ 4.0



При некоторой толике терпения можно позаимствовать все содержимое магазина. Единственное, что роднит "Отмороженные небеса" с Fallout



Старуха, куры, бунгало. Где-то сбоку и сама пых-гора

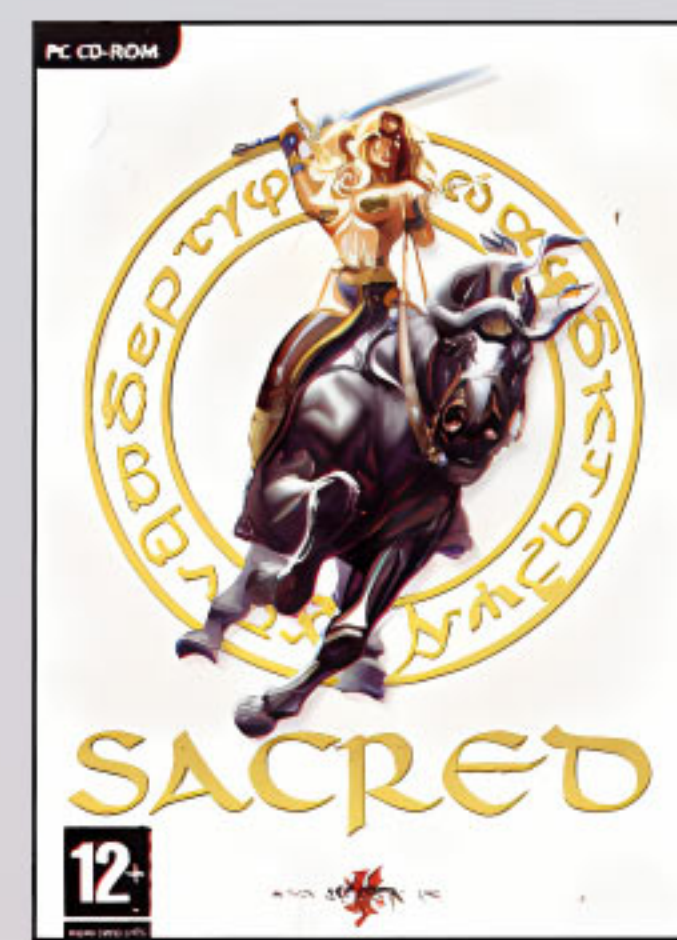




Константин ИНИН aka Гуру Брамин

Простота - это крайний предел опытности  
и последнее усилие гения.

Ж. Санд



# Свято место пусто не бывает

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Encore Software, Акелла** ★ Разработчик **Ascaron Software**★ Рекомендуется **Pentium 4 1,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт [www.ascaron.com/gb/gb\\_sacred](http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred)

Нужно совершенно выпасть из мира компьютерных игр, чтобы сегодня все еще не знать о Sacred. То ли новая Diablo, то ли новая Divine Divinity; повторение успеха второй было бы приятной неожиданностью, повторение успеха первой - тема, обсуждающаяся уже не первый год, абстракция, которую можно представить головой, но верится в которую уже не очень. В обошедшую игровые журналы раннюю версию Sacred люди играли до тех пор, пока игра просто не начинала распадаться на куски. Огромные ожидания.

## С миру по ролевушке

Вышедший Sacred не обманул. Если после Blade&Sword создание полноценных клонов Diablo стало казаться реальностью, то Sacred показал, что можно и забыть про слово "клон".

Почему Diablo? Простой как мычание геймплей: вышел из города и понеслась - рубим, собираем, продаем, рубим, меряем, продаем старое, рубим. Квест получил, за ограду вышел, в лес зашел, врага убил, квест сдал. Вот уже и четвертый левел.

Почему Divine Divinity? Второстепенных квестов - пачки, и эти квесты создают большой нелинейный мир. Прописывание, конечно, не то, что в Diablo, но зато пачки.

Почему Sacred - это все же Sacred? Потому что разработчики не боялись классики. Не боялись повторить, не боялись оказаться хуже. Не ориентировались - и делали просто большую хорошую игру. Что им и удалось.

## И побольше

Начав рубилово, мы обнаруживаем большой вместительный рюкзак, ограниченные возможности применения "суперуда-

ров" (будем называть это так) и более сложную, чем в Diablo, структуру персонажа. Чуть подробнее - для общего представления о предмете. Восемь параметров - от силы/ловкости до харизмы: за уровень здесь дается только один ability point, так что развитие идет достаточно плавно. Скиллы присутствуют в классическом RPG'шном, а не в дьябловском виде: восстановление "маны", владение оружием, возможность держать оружие в обеих руках, езда на лошади - в общем, все то, про что окружающий мир может спросить у нас: "Сколько?" "Шесть", - скажем мы ему, и он либо даст поиграться новым тесаком, либо не даст.

Ограничение на применение суперударов (то есть того, что в Diablo мы называли скиллами - особые удары и заклинания): для того, чтобы использовать удар, его надо выбрать. Выбрать его можно только в том случае, если он есть в слоте. А слотов мало. От двух до пяти фактически. А "ударов" даже у самого "неразнообразного" гладиатора больше десятка. И все, без вариантов. Другое дело что апгрейд "удара" здесь не приходит раз в левел, а является предметом, который еще нужно найти, и это облегчает муки выбора на начальной стадии игры; а потом появляются комбо. Комбо объединяют ряд ударов в один - никаких ограничений - и помещаются все в тот же слот. Ну, и специальные выпивки для перезарядки комбо - именно комбо, не ударов. Ураганный эффект.

Большой рюкзак характерен. Большой рюкзак, много параметров, много квестов, карта, по которой перемещаться не можно, а нужно на лошади: Sacred - вещь просторная. Как начали скакать, так еще долго не останавливаться.

## На первый-второй

Гладиатор - машина убийства, практически не разменивающаяся на магию и выжимающая из оружия все, что можно. Серафим - божественное существо (в прямом смысле этого слова, не отвлекаемся на задницу), сочетающее использование "небесной магии" и неплохое владение легким оружием. Эльфийка - классическая лучница, помогающая себе защитными заклинаниями и "заговаривающая" стрелы. Темный эльф вооружен уникальным оружием (ножами и когтями, которые надеваются поверх кистей, и лезвиями сложной формы, соединенными в двуручные "палки"), предпочтения в магии - поддерживающие заклинания и ловушки. Маг-воин использует природную атакующую магию, но способен постоять за себя и в ближнем бою. Наконец, вампириша: эта и дерется, и помощников вызывает, и - в "вампирическом" состоянии - превращает врагов в вампиров с последующим их переманиванием на свою сторону.

Странноватая компания. Несомненно, странноватая. Но если работает - не все ли равно?







Теперь это называется "Домик в деревне"



Всего-то пара тысяч монет, и новое комбо у нас в кармане



Ну и какая же пацанская RPG обойдется без донжона с потоками лавы!



Встаньте, дети, встаньте в круг



Гладиатор и дракон. Победит явно не дружба



Ох уж эти немцы. Опять они про Маркса и Энгельса...

### Простота гениальна

Когда я запускаю новую игру, мой измученный экологией и необходимостью зарабатывать деньги организм не хочет ни в чем разбираться. Он хочет простоты. Дальше возможны два развития событий. Лучше, когда первый.

В случае с Sacred происходит именно он: вся непростая система меня не грузит вообще. Хочешь - разбейся, не хочешь - не разбирайся. Руби. Созрешь для того, чтобы рубить суперударами - вот они. Не хочешь - руби всю дорогу обычным. Тоже можно. Не хочешь копаться во второстепенных квестах? Не копайся. Иди по основной линии: вот она, больша-ая стрелка внизу экрана указывает, куда именно тебе надо идти.

Это хорошо. Это было одним из главных достоинств Diablo, и разработчики Sacred смогли создать такую же простоту погружения в игру, заметно большей по размеру. Больше радости за те же усилия, я играю в почти настоящую RPG - сразу, без трехчасового вживания и создания настроения. Нет, я ничего не имею против создания настроения. Но организм хочет простоты.

### Маленькие радости владельцев больших топоров

Манчкинская радость с ощущением масштаба. Если в Diablo я находился в рамках маленькой истории и манчкинил цифрами, то здесь я манч-

кину на весь мир. Четыре квеста слева, два справа. Какие-то коровы, освобожденные из плена волков, - Objective Complete. Какая такая Objective, я понятия не имею, но на карте загорается отметка, обозначающая источник полагающегося вознаграждения. (Да, в Diablo такую ситуацию можно организовать - но я говорю о первом прохождении). Монстры перестали быть монстрами - классические монстры соседствуют с людьми, представляющими вражеские фракции: я убиваю весь мир, а не просто устраняю силы зла на заданной территории. Мы зачистим все вообще!

Технические средства для правильного манчкинства тоже на месте. Отслеживать изменение параметров при смене оружия удобно. Информация по встреченным врагам предоставляется в полном объеме. Регион со всеми выполненными квестами помечается флажком. Все, что пожелаете.

### Верю - не верю

Сюжет Sacred вторичен. Надо сказать, что история и атмосфера - единственная область, в которой разработчики все же испугались. Решили, что могут и не вытянуть. В результате я не буду верить в эту игру. Вы позволили себе иронию в ролике; некромант шмыгает носом, а монстр постукивает пальцами по "столу"? Я не буду верить в эту игру. Я буду спасать ваших королей и разбираться с вашими хулиганами - в рамках развития персонажа. Но если вы сами не

готовы верить в inferнальность вашего врага - я не буду вам помогать.

При этом пресность истории и атмосферы несколько вытягивается генеральной сюжетной линией и интересными персонажами - кстати, в отличие от Diablo, все персонажи здесь существуют в мире одновременно и могут сталкиваться друг с другом. Мы получаем игру с неплохим сюжетом: эта формулировка позволяет Diablo спать спокойно, но шанс стать культовым манчкином у Sacred остается.

### Абонент временно недоступен

Культовый манчкин или все-таки отличный - станет понятно со временем. Сейчас очевидно, что в поджанре появляются полноценные игры. Роскошные игры. Sacred - большая, красивая, полноценная; Sacred погружает в себя и забирает надолго. Просто и увлекательно. Если вы хотели сесть и поиграть - это то, что нужно. Лично меня не будет с месяц.

Н





# Школа пилотов - часть 2

## Многопользовательский режим

### "Ил 2: Забытые Сражения"

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Большинство начинающих пилотов уверены в том, что воздушный бой – либо честный поединок один на один, либо беспорядочная драка стенка на стенку. Это распространенное заблуждение, с которым придется довольно быстро расстаться. В противном случае посадки вы будете совершать исключительно на парашюте. Истинная сущность воздушного боя схожа с течением шахматной партии. В воздухе, как и на шахматной доске, бывают цейтноты, паты, шахи или долгий розыгрыш пешки, например. Однако целью воздушного боя является мат, и ставить его надо уметь из разных положений. Многообразие вариантов в противостоянии двух пилотов так же бесконечно, как в поединке двух гроссмейстеров, однако теоретические основы знать просто необходимо.

#### Дебют

Переоценить значение вхождения в бой (а проще говоря, дебюта) трудно. В идеале на этом бой должен заканчиваться, однако сбивать с первого захода – это немалое мастерство, и достигается оно упорным трудом в воздухе и серьезными размышлениями при разборе полетов на земле. В первой части мы говорили, что начинающим пилотам полезно участвовать в догфайтах. Это действительно полезно: таким образом отрабатывается навык “выбора жертвы”. Очень важно, оказавшись в зоне группового боя, правильно определить объект атаки. Вообще говоря, ощущение того, какой самолет из находящихся в пределах визуального контакта удобно атаковать, а какой может опасно атаковать вас, должно быть отточено так, чтобы из категории рассудочных решений перейти в ряд подсознательных инстинктов. Для правильного “выбора жертвы” необходимы две вещи. Первое – это понятие об энергии, а второе – знание возможностей своего самолета и самолета противника в части реализации энергии.

Понятие об энергии самолета является краеугольным камнем в фундаменте тактики воздушного боя, поэтому давайте остановимся на нем подробнее. Самолет, как и любое другое тело, имеет два вида энергии. Первая – это кинетическая энергия; поскольку она больше всего зависит от скорости, условимся называть ее “скоростной энергией”. Второй вид энергии – это потенциальная; она находится в прямой зависимости от высоты, поэтому в дальнейшем будем называть ее “высотной энергией”. Таким образом, сумма высотной и скоростной энергий и есть главный тактический ресурс пилота. Для наглядности представьте себе, что у вас есть два сосуда с водой, один с надписью “высота”, а другой – “скорость”. Так вот воздушный бой – это процесс переливания во-

ды из одной емкости в другую. Побеждает же в небе тот, кто умеет “переливать” энергию из высоты в скорость и обратно с наименьшими потерями. При этом следует помнить, что высотная энергия лучше “хранится”, но в бою она малоприменима. Скоростная же является основным инструментом боя, но расходуется весьма быстро. Принимая решение о том, в какой пропорции скорости/высоты хранить мощность двигателя (а другого источника энергии у самолета нет) следует помнить о двух вещах: во-первых, из двух самолетов, находящихся на одной высоте, больше высотной энергии у того, который тяжелее. А во-вторых, все самолеты расходуют скоростную энергию по-разному. Например, самолеты с двигателем воздушного охлаждения (И-16, Ла-5, Р-47) имеют большее лобовое сопротивление и тратят очень много скоростной энергии на его преодоление. По большому счету, для

того чтобы переиграть противника и занять выгодную позицию атаки, нужно иметь достаточно энергии и рационально ее использовать. Рассмотрим эти два момента на конкретном примере.

Итак, предположим, вы подходите на МиГ-3УД к группе Bf 109 F2 (или F4), ведущих бой с И-16 на высоте примерно 2700 м. Ваша высота 2500 м, скорость около 400 км/ч. Синие стараются атаковать сверху, не завязываясь на виражах, а красные пытаются стащить противника ниже и войти в маневренный бой. Что мы имеем в таком случае? МиГ процентов на 25 тяжелее “мессера” при почти равной мощности двигателя, средняя скорость у синих в процессе боя, скорее всего, чуть меньше вашей. Таким образом, “мессеры” слегка проигрывают вам в кинетической энергии (которая зависит от скорости) при почти равной потенциальной (у вас больше масса, но

Это не глюк видеокарты. Это крылышко отвалилось. Спасибо товарищу Нудельману





вы ниже на пару сотен метров). Явного преимущества, как видим, нет - соответственно придется его нарастить. Тут-то и пригодится знание матчасти. У "фридриха" лучше вираж и скороподъемность при почти равной скорости на данной высоте, то есть он может, уклонившись от атаки, зайти в хвост и через некоторое время окажется сзади и выше. Кроме того, известно, что "мессер" пикирует гораздо быстрее красных "крафтов", поэтому вполне может уйти от атаки вниз. Можно рискнуть и атаковать синих из текущего положения, надеясь снять немца в самом начале пикирования, когда МиГ за счет большей массы быстрее разгонится и сократит дистанцию, однако на 3000 м это слишком рискованно. Если ведомый атакуемого "мессера" пойдет за вами, то не миновать вам плотной очереди с шести часов на выходе из пикирования. На высоте порядка 7000 м, где высотность двигателя МиГа становится решающим фактором, такой вариант мог бы подойти, но в рассматриваемом случае мы находимся ниже коронных высот МиГа, так что придется выбрать более осторожный вариант: где-нибудь в сторонке набираем высоту порядка 5000 м и вступаем в бой с явным преимуществом. Вот примерный набор размышлений, который должен промелькнуть в голове пилота в течение двух-трех секунд. Понятно теперь, почему выбор цели должен быть рефлекторным?

### Миттельшпиль

Предположим, что вы грамотно атаковали противника. Каким образом развить успех и сохранить преимущество для повторной атаки, если такая необходима? Во-первых, летчик-истребитель обязан метко стрелять.



**Тот, кто не демонстрирует надлежащего почтения к ИС-37, выбывает из боя немедленно**

Если вы не умеете поражать самолет противника с первой очереди, все остальные навыки бесполезны. Существует масса документов, в которых рассказывается, как выбирать ракурс, брать упреждение, определять дистанцию уверенного поражения и т.д. Все это чушь, научиться стрелять по книгам невозможно. На принятие решения об открытии огня у пилота есть доли секунд, поэтому стрелять нужно подсознательно. Для выработки этого рефлекса есть фирменная методика, которой мы готовы поделиться. Запускаем "Ил-2:ЗС", идем в простой редактор, берем себе нужный самолет, противнику даем примерно равный по возможностям. Теперь выставяем уровень "Ас", а противнику "Ветеран"

и вылетаем. Остается только разойтись в лобовую на ручном управлении, чтоб боты не расстреляли друг друга при схождении. Ну вот, а теперь включайте автопилот и внимательно следите за действиями ИИ. Особое внимание работе педалей, управлению двигателем и механизацией крыла. Также очень рекомендую запоминать, в каких случаях кремниевый ас не стреляет. Планировать боекомплект — это отдельное мастерство, и осваивать его необходимо с младых ногтей. Когда бот выйдет на позицию атаки, прильните к прицелу и смотрите внимательно. Результатом таких тренировок должно быть отпечатывание в мозгу изображений цели на фоне прицельной сетки и связывание этих картинок с командой "огонь". Проверять наличие рефлекса можно следующим образом. Если вы регулярно нажимаете на гашетку одновременно с тем, как ИИ открывает огонь, значит, нужный навык выработался. Во-вторых, летчик-истребитель должен уметь сохранять накопленное преимущество, то есть не тратить энергию попусту. Тут мы возвращаемся к нашим сосудам с водой. Если после атаки у вас что-то осталось в сосуде "скорость", то следует бережно "перелить" остаток обратно в "банку с высотой". Если в случае с МиГом и

**Правильное вхождение в бой - это 70% успеха. Лобовая атака на Кобру вряд ли подпадает под определение "удачное начало". Да и ведомые отстали, не успеют подстраховать**







Ведение плотного огня с близких дистанций чревато взрывом. Этот раз пилоту "мессера" повезло, а вообще-то может и накрыть

"мессерами" атакованный вами немец начинает крутить бочки и сбрасывать скорость, то было бы ошибкой пытаться удержаться у него на хвосте. Грамотнее в данной ситуации уйти вверх, не тратя энергию на виражи, и сделать второй заход позже и уже на другого ганса. В противном случае вы заполучите пару-тройку немцев, имеющих преимущество по высоте, и одного, не имеющего такого преимущества. Расклад явно проигрышный. Кстати, сбрасывание "мессершмитов" с высоты на съедение "ишачкам" при помощи пары МиГов - это стандартная тактика, используемая соединениями ВВС в "Виртуальном Восточном Фронте".

### Эндшпиль

Подход "вот собью гада, а там трава не расти" чреват потерей некоторых частей конструкции планера, так что выход из боя следует предусмотреть еще до начала атаки. Привычка осматриваться перед тем, как напасть, должна быть такой же бессознательной, как привычка набирать высоту при любом удобном случае. Направление и цель атаки следует выбирать так, чтобы в процессе боя максимально отдаляться от тех самолетов противника, которые могут успешно атаковать вас. Один противник, находящийся выше вас, - это серьезный повод за-

думаться о целесообразности атаки двух-трех расположенных ниже вас. Кроме того, не забывайте о массе. "Фока", неторопливо выискивающая жертву на одной высоте с Яком, имеет гораздо больший запас энергии за счет приличного веса. Плюс тяжелый самолет плохо виражит, однако в пикировании разгоняется очень быстро, так что трижды подумайте, прежде чем атаковать. Если тяжелый противник пойдет за вами вниз, то, скорее всего, он догонит вас раньше, чем вы успеете поразить намеченную цель. Вообще хочу сказать, что хороший истребитель - это хладнокровный хищник со звериным чувством опасности и всепоглощающим охотничьим инстинктом.

Следующий этап в освоении тактики воздушного боя - работа в паре. Существует мнение, что пара - это кру-

той ас, таскающий на хвосте новичка с целью подстраховки и обучения. Мнение в корне неверное. Ведомый - такой же полноправный участник боя, как ведущий, и уметь он должен очень многое. Хорошо слетанная пара - равноправное партнерство двух пилотов, имеющее огромную разрушительную мощь. Однако набор умений ведущего сильно отличается от навыков, необходимых ведомому. Ведущий должен грамотно доставить пару к точке вероятного нахождения противника и выбрать удобную позицию для атаки. Соответственно обязательно умение летать по ориентирам на местности, способность планировать график набора высоты и хорошие навыки обзора и обнаружения противника. Ведомый же обязан уметь держать дистанцию, отсекал преследующих ведущего врагов (особенно при выходе из атаки) и своевременно связывать боем потенциально опасные самолеты противника. Поэтому в ведомом особо ценны ювелирный пилотаж и дисциплинированность. Умение видеть бой, предугадывать действия друг друга и вести эффективный огонь обязательно для обоих. В рассмотренном выше случае наличие второго МиГа позволило бы ведущему пары атаковать с высоты порядка 3000 м, что, вероятно, сэкономит минуты три и спасет жизнь одному-двум И-16. Наличие напарника, который, оставшись на высоте, подстрахует на выходе и в случае чего срежет противника с шести, дает атакующему некоторую свободу в выборе тактики боя.

Напрашивается вопрос, а как же правильно оценить сильные и слабые стороны того или иного самолета? Что ж, давайте освоим одну чрезвычайно полезную программку, а заодно и обсудим несколько полезных понятий.

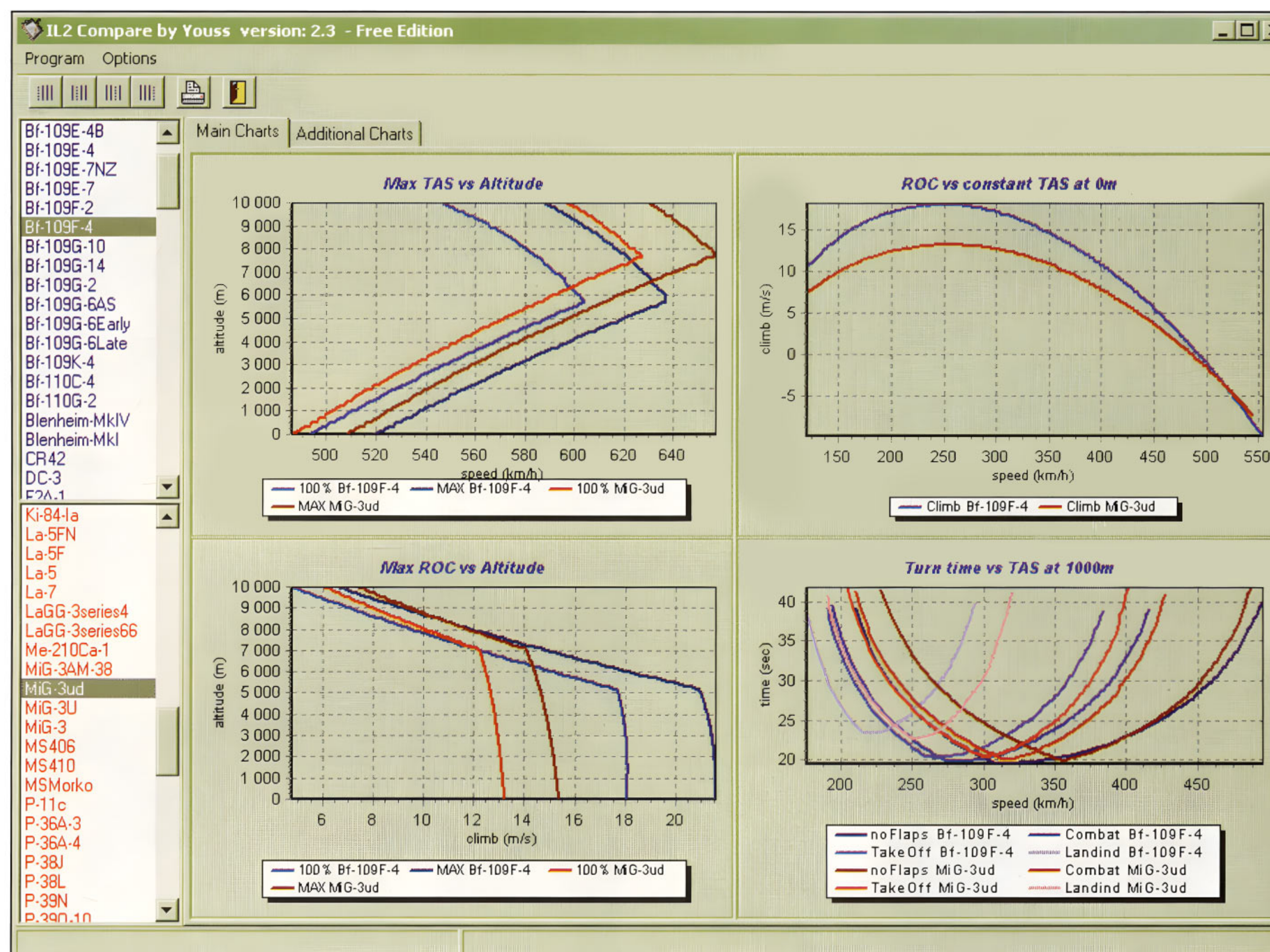
Программа называется IL-2 Compare, текущая версия - 2.3. Эта, в

Яркий пример перехода количества в качество. Казалось бы всего-навсего 12,7 мм, а какие дыры!





общем-то, нехитрая утилита, написанная пилотом ROSS\_Youss, предназначена для сравнения характеристик самолетов, представленных в “Ил-2:3С”. Распакуйте и запустите программку с нашего диска. Теперь в красной секции выберите MiG-3ud, а в синей – Bf 109F-4, в результате получится такая картинка (см. скрин). Разберем каждый график отдельно. Слева вверху показана зависимость максимальной скорости от высоты. Дело тут в том, что, с одной стороны, мощность поршневого двигателя зависит от атмосферного давления, начиная с определенной высоты: мотор начинает, что называется, “задыхаться”. С другой стороны, чем меньше давление, тем меньше плотность воздуха и тем меньше его сопротивление. Таким образом, максимальная скорость, которую может развить самолет, зависит от высоты полета. Как видим, МиГ медленнее “мессера” до высоты 6000 м. (Впрочем, тут есть тонкость, МиГ может ходить на форсаже довольно долго, а у “мессера” движок на форсаже греется прилично, да и топливо потребляет усиленно.) Ниже представлен график скороподъемности. Тут все прозрачно: снова переменная мощность по высоте, только расходуется она теперь преимущественно на преодоление веса. Из графика видно, что “мессершмит” быстро набирает высоту в диапазоне от 0 до 6000 м. И вот еще что, подставьте вместо МиГа Як-1. Видите характерный зубец? Двигатель с 2000 м начинает сдавать, поэтому график построен, исходя из предположения, что на высоте 2800 м пилот включит вторую ступень компрессора. Справа вверху показана скороподъемность на вираже у земли. Это более сложная кривая. Данный график показывает, насколько эффективно самолет преобразует мощность движка в высотную



энергию на разных скоростях. Заметьте, что МиГ и “фридрих” имеют сходную аэродинамику, то есть тратят на поддержание скорости примерно одинаковую долю мощности движка (форма и наклон графиков почти одинаковы), МиГ же не дотягивает до показателей “мессера” только из-за большей массы. Если вы подставите вместо МиГа И-16, то сразу станет видно, что на больших скоростях “ишачок” слишком много тратит на скорость. За сим “мессер” делает МиГ на любой скорости, так что если вы преследуете Bf 109F4 на МиГЗУД в восходящей спирали, то будьте готовы к тому, что немец будет наращивать отрыв по высоте метров на 5-10 каждую секунду. И, наконец, правый нижний угол занимают графики времени выполнения виража в разных конфигурациях механизации на высоте 1000 м. На этом графике

следует остановиться детальнее. Дело в том, что время выполнения виража и радиус виража – это очень разные вещи. Вот из графика видно, что оба самолета выполняют вираж за 20 секунд без использования закрылков. Однако это не значит, что МиГ может удержаться на хвосте у “мессершмита”. Обратите внимание на то, что скорость наилучшего виража у немца порядка 310 км/ч (86 м/с), а у МиГа – 360 км/ч (100 м/с). Значит, за 20 секунд “мессер” опишет окружность длиной 1720 м, радиус которой 273 м ( $L = 2\pi R$ ), а МиГ пройдет за это же время 2000 м по радиусу 318 м. Если же установить скорость виража для МиГа, равной 310 км/ч, то время виража по графику составит 23с. Значит, мы получим длину окружности  $86 \cdot 23 = 1987$  м, а радиус виража 316 м. На практике ситуацию можно поправить, выполняя вираж со скольжением, но при этом расход энергии увеличится довольно сильно. Анализ сравнительных характеристик позволяет вдумчивому пилоту выработать тактику ведения боя против того или иного самолета. В рассмотренном нами случае очевидно, что МиГу не следует завязывать бой на горизонтали, а при столкновении с “фридрихом” на высотах, скажем, ниже 6000 м, вступать в бой можно, только имея существенное преимущество по высоте.

**Мк 108 — очень солидное оружие, посерьезнее НС-37 или той же Т9. Несмотря на меньший калибр, немецкая пушка позволяет бить очередями, удерживая противника в прицеле. “Мустанг” обречен, его пилот тоже**







Наиболее сложным элементом тактики является взаимодействие в группе. Прежде всего, неверно спланированный вылет не может быть удачным по определению. На стадии планирования должны быть распределены роли и соответственным образом подготовлены самолеты. Во-первых, дальность до цели или точки перехвата на существующих сетевых картах, как правило, не превышает 100 км. Советские самолеты имеют существенно большую дальность, и вряд ли вам пригодится более 75% топлива, а вот прибавка к скорости и скороподъемности за счет меньшего веса будет полезна. Немецкие машины имеют существенно меньшую дальность, так что синим пилотам не следует жадничать, да им это не нужно. Не менее важен правильный выбор вооружения. Особенно это актуально для пилотов “Люфтваффе”, которые могут выбирать вооружение. Однако и пилотам ВВС есть о чем задуматься. Вот вам самый типичный случай. Общеизвестно, что на начало войны советские самолеты (за исключением, пожалуй, ЛаГГ-3) не способны эффективно поражать бомбардировщики штатным вооружением. Предположим, необходимо перехватить шестерку He-111 под прикрытием четверки Bf 109F-2 силами шести Як-1 и пары ЛаГГ-3. Давайте попробуем спланировать операцию. Итак, известно, что оборудование He-111 позволяет эффективно бом-



**Нас явно не ждали. А зря, мы с подарками. Рецепт прост: SC 500 с трехсекундной задержкой и немного практики в бомбометании с бреющего полета**

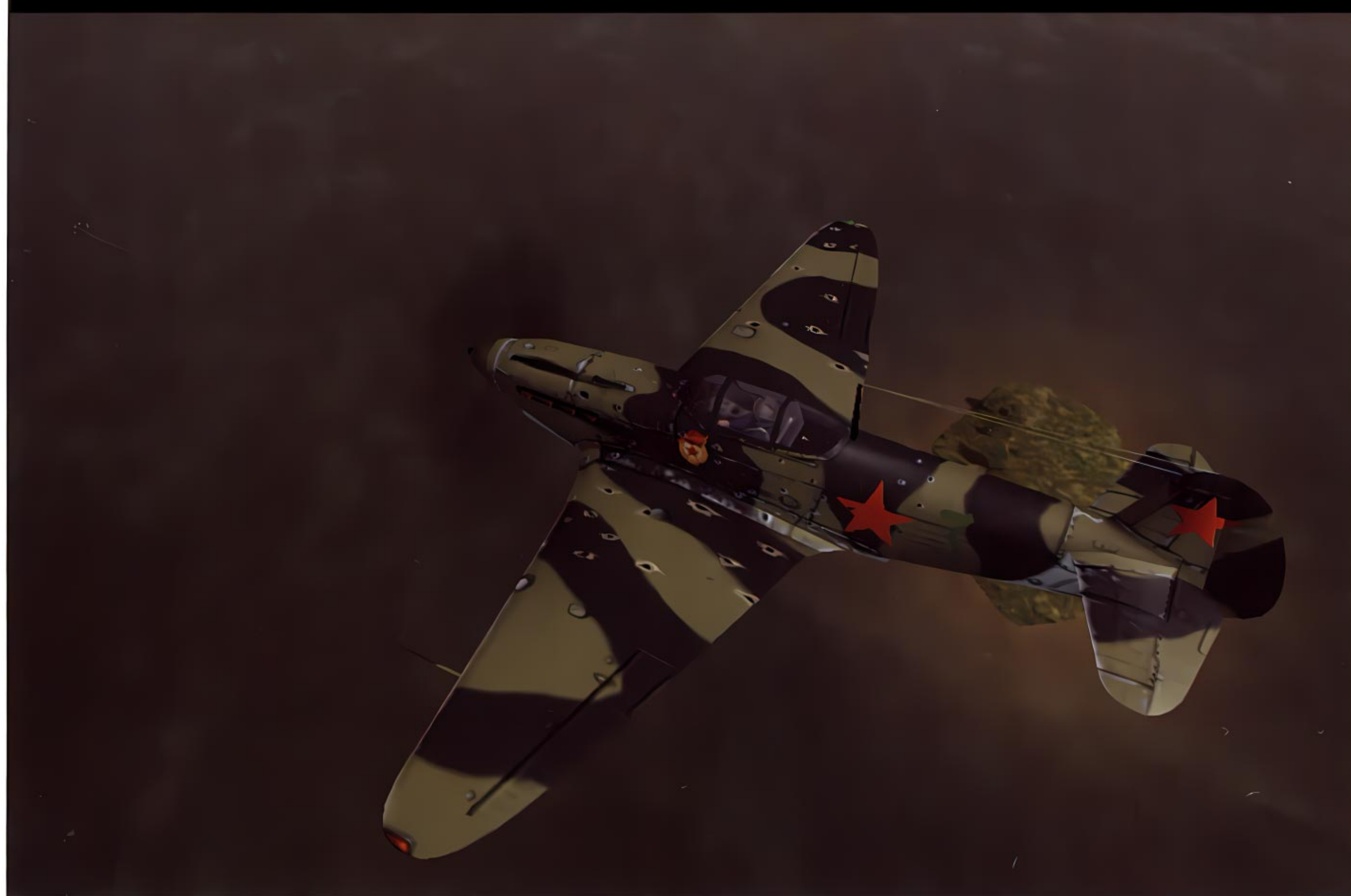
бить с высоты порядка 3500-4000 м. Кроме того, вполне вероятно, что прикрытие придет на точку бомбометания раньше бомбардировщиков и попытается связать боем группу перехвата. Исходя из этого, распределим силы следующим образом. В группу перехвата выделим пару ЛаГГов, вооружив каждого восьмью РС-82. Яки же тремя парами будут изображать перехватчиков, а на самом деле их задача — отвлекать “мессершмиты”. Кроме того, третья пара Яков должна в случае необходимости подстраховывать ЛаГГов. Для этого подвешиваем РСы и им тоже. Первые две пары Яков заправляем на 50% (или 75% в зависимости от удаленности точки перехвата), остальные самолеты заливаем горючкой под завязку. Это связано с тем, что, возможно, придется ждать “Хенкелей” довольно долго: у них-то топлива достаточно, и они могут ходить кругами, до-

жидаясь, когда у красных выгорит топливо и они зайдут на посадку. Вот в таком составе и взлетаем. После взлета Яки занимают эшелон порядка 6000 м. над точкой бомбометания, а ЛаГГи держатся чуть в стороне, чтобы не обнаруживать себя до подхода бомбардировщиков. В идеале все должно пройти следующим образом: если прикрытие подходит раньше бомбардировщиков, то Яки связывают их боем и стараются оттянуть от точки бомбометания, давая возможность ЛаГГам беспрепятственно атаковать “хенкелей”. Третья пара Яков при этом работает РСами по истребителям. Если же синие придут плотной группой, то третья пара делает заход РСами по бомбардировщикам и помогает первым двум парам отвлекать прикрытие, а ЛаГГи, убедившись, что все “мессеры” заняты, вплотную занимаются бомбардировщиками.

Конечно, успешность операции зависит от многих факторов, однако при четком разделении целей и взаимодействии между звеньями план наверняка сработает. Чаше всего эскадрильи несут тяжелые потери из-за отсутствия дисциплины. Бывает, что один-два пилота, нарушившие приказ и соблазнившиеся легкой, на первый взгляд, добычей, подводят всех остальных под монастырь. И наоборот, плотное взаимодействие, четкое удержание строя или грамотная работа в парах способны компенсировать недостаток личного мастерства пилотов или техническое превосходство противника.

Автор благодарит пилотов эскадрильи “Сталинские Соколы” за помощь в сборе информации и записи треков. Отдельная благодарность командиру эскадрильи =SF=TopAce за конструктивную критику и ценные указания.

**Досталось изрядно, но до дома дотянем, лишь бы горючка не вытекла раньше времени**





# МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них





# ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей ИВАНОВ  
Андрей БУТУСОВ  
Александр СМИРНОВ

## ВИРУС ВИРУСУ ВОЛК



"Лаборатория Касперского" сообщила о любопытной войне, которая разгорается между двумя группировками киберпреступников: создателями вируса Netsky - с одной стороны и Mydoom и Bagle - с другой. В частности, каждая новая модификация червей несет в себе очередное послание к противостоящей группировке, изобилующее нецензурными выражениями. Обмен "любезностями" между авторами вредоносных программ, несомненно, провоцирует ухудшение эпидемиологической ситуации в Сети. Также эта ситуация наводит на мысль, что интернет окончательно превратился в арену ожесточенной битвы вирусов.

"Трудно представить более комичную ситуацию, чем когда горстка вирусописателей безнаказанно играет с глобальной компьютерной сетью и ни один из участников интернет-сообщества не может предпринять решительных действий по предотвращению этого беспредела, - так прокомментировал обстановку Евгений Касперский. - Причем проблема заключается не в отсутствии желания изменить ситуацию, но в несовместимости современной архитектуры интернета с требованиями к информационной безопасности". - А.И.

## DOOM 3 И NVIDIA

В то время как ATI уже полгода назад договорилась с Valve о том, что видеокарты на новейших чипах серии Radeon будут рекомендованы в качестве лучшего выбора для игры в Half-Life 2, NVIDIA сделала ответный ход только сейчас.

Понятно, что Half-Life 2 нужно противопоставить такого же гиганта. Им оказался, как не сложно догадаться, DOOM 3 от id Software. Последняя во всеуслышание объявила о том, что линейка видеокарт на базе GeForce FX является лучшим выбором для ее игры, которая, в свою очередь, будет оптимизирована в большей степени именно под



этот чип. В связи с этим на коробках с GeForce FX компаний-партнеров NVIDIA появится специальный стикер, спешащий донести до потенциального покупателя радостную новость. Ну, а на сайте самой NVIDIA была открыта страничка, посвященная этому событию. - А.И.

## СПУТНИКОВЫЕ ГАЗЕТЫ



Компания Satellite Newspapers Suisse занялась весьма интересным и своеобразным видом бизнеса - продажей газет через спутник.

Для этой цели планируется создать по всему миру широкую сеть Satellite Newspapers, которая состоит из автоматических киосков (они так и будут называться Satellite Newspaper KiOSK), похожих на обычные банкоматы. В каждом из подобных электронных киосков в любой точке света покупатель сможет купить свежий номер любимой газеты на родном языке и к тому же за местную валюту. После того, как выбор будет сделан и оплачен, киоск через специальные спутниковые каналы получит содержание требуемой газеты и распечатает ее в своих недрах.

Сейчас Satellite Newspapers Suisse сотрудничает с издательствами ста сорока одной газеты и располагает сетью в сто шестьдесят один электронный киоск. В ближайшее время начнется массовое производство этих аппаратов и установка их в пятидесяти пяти странах мира. Производителем выступает фирма Stork NV. - А.И.

## САМЫЙ БЫСТРЫЙ В ЕВРОПЕ?

Правительство Испании объявило о планах по созданию на территории страны самого мощного в Европе суперкомпьютера. Проектированием кластерного чуда техники, работаю-

щего под управлением операционной системы Linux, займется испанское подразделение компании IBM. По задумке создателей, эта машина должна стать основным вычислительным центром нового научно-исследовательского института, занимающегося вопросами изменения климата, а также изучением новых подходов к лечению болезней, считающихся неизлечимыми.

Стоимость проекта по созданию этого суперкомпьютера оценивают в восемьдесят семь миллионов долларов США, а на реализацию идеи уйдет не меньше четырех лет. По проектным данным в испанском кластере будет насчитываться четыре с половиной тысячи процессоров, что позволит ему достичь мощности в сорок терафлопов, то есть около сорока триллионов операций с плавающей точкой в



Earth Simulator, "конкурент" испанцев

секунду. Объем памяти, по разным сведениям, составит от 9 до 128 ТБ. Как утверждают официальные представители Испании, новый суперкомпьютер станет самым высокопроизводительным кластером в Европе и будет уступать лишь самому быстрому суперкомпьютеру мира под названием Earth Simulator от компании NEC (Япония). Ожидается, что новый суперкомпьютер будет весить 60 тонн и занимать площадь в 120 квадратных метров. - А.И.

## INSTANT MESSENGER ДЛЯ PLAYSTATION 2

Компания Datel выпустила очередной продукт под названием MAXim для PlayStation 2. Данный софт - не что иное, как instant messenger, коих в изобилии развелось на PC. Однако, в отличие от своих собратьев на PC, MAXim скорее напоминает гибрид с клиентом IRC: он





разбирается в смайликах и командах, которые вводятся в строке, позволяет создавать свои каналы для чата или присоединяться к уже используемым, формировать списки друзей, отсылать личные сообщения. Кроме того, опционально при помощи MAXim можно пользоваться форумом Codejunkies.com.

Все, что требуется для полного удобства, - подключенная к PlayStation 2 USB-клавиатура. Но даже если у вас ее нет, не стоит отчаиваться - можно воспользоваться виртуальной клавиатурой на экране, авторы утверждают, что это тоже удобно. - А.И.

## NINTENDO СОЗДАЕТ ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЭМУЛЯТОР GB



Ревностно относящаяся к эмуляции собственных игровых систем, корпорация Nintendo решила сама зарабатывать на ценителях игрушек, в свое время выпешших на хендхэлле Game Boy. В Патентной палате США японцы патентом под номером 6672963 закрепили за собой права на создание официального эмулятора предка популярных ныне в массах GBA и его модифицированного собрата GBA SP.

В имеющейся на официальном сайте Патентной палаты краткой аннотации недвусмысленно говорится о том, что эту программку от Nintendo можно будет использовать на все тех же карманных PC или мобильных телефонах. - А.И.

## РАДУЖНЫЕ ПРОГНОЗЫ

2003 финансовый год закончился для мирового рынка PC с отменными результатами: рост поставок персоналок в количественном выражении составил 11,7%, был достигнут рекордный показатель в \$154,5 млн., впервые

с 2000 года продемонстрировав тенденцию роста.

По прогнозам аналитических компаний, в 2004 и 2005 годах общемировой объем поставок PC вырастет примерно на 11%, а затем темпы роста этого рынка на период до 2008 года замедлятся до 8%. - А.И.

## ГОЛОСА С ТОГО СВЕТА

Компания Gametech, специализирующаяся на разработке периферийных устройств для игровых консолей, анонсировала новый проект - портативную игровую систему, которая будет использоваться в качестве носителя информации картриджи от NES (более известной у нас как Den-du, а в Японии как Famicom). Пока никаких подробностей о хендхэлле не сообщается, но точно известно, что на пол-



ках японских магазинов он появится уже в текущем году.

Это не первая попытка Gametech воскресить легендарную 8-битную игровую консоль. В конце 2003 - начале 2004 года компания выходила на рынок с двумя продуктами собственного производства: схожей по размерам с оригинальной NES NeoFami и переходником AdoFami для GBA. - А.И.

## ВРУБАЕМ ДВЕНАДЦАТУЮ СКОРОСТЬ

Компания Sanyo Electric представила вниманию общественности новый микрочип LSI LC897491, который позволяет записывать диски DVD+R на скорости 12x. Новинка имеет 8-битное ядро и выполнена по технологии 0,25 микрон. Ориентиро-



вочная стоимость первых партий, поставляемых крупным производителям приводов, - по \$19 за штуку. Основные характеристики новинки: DVD+R - 12x; DVD-R - 8x; DVD±RW

- 4x; CD-R - 52x; CD-RW - 32x; DVD-ROM - 16x; DVD-RAM - 2x; CD-ROM - 52x. Кроме перехода на более "мелкую" технологию, микрочип одним из первых отметил поддержку DVD-RAM и записью DVD+R болванок на скорости больше 8x. Кроме революционных новаций, в новинке реализованы протоколы защиты данных при записи - BURN-Proof и HD-BURN - и поддержка интерфейса ATA/66. Появление этого чипа будет знаменовать новую эпоху, в которой пишущие DVD наконец-то станут доступны и достаточно простыми для того, чтобы потеснить простые "резаки" и "комбайны" с рынка. - А.Б.

## НР ВЫБИРАЕТ LINUX

Компания Hewlett-Packard решила увеличить продажи собственных ПК в Азии. И сделать это американский гигант планирует за счет частичного перехода на операционную систему Linux. Уже в начале июня НР планирует начать поставки рабочих станций с предустановленной Linux в двенадцать азиатских стран, среди которых Китай, Япония, Индонезия, Корея, Индия и Таиланд. Объем первой партии - на сумму порядка \$1 млн. В комплект будут входить операционная система и набор офисных приложений для работы с текстом, электронными таблицами и графикой. Решительный шаг в сторону Linux обусловлен ее существенно меньшей стоимостью в сравнении с Windows, что позволит почти в четыре раза снизить стоимость компьютера - с \$1500 до 400. Основным рынком для новых систем должен стать Китай, где доля, занимаемая НР, довольно мала - около 3 процентов. Новая торговая программа сулит Hewlett-Packard увеличение этого числа до двузначного к 2008 году. - А.Б.



## ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

Компания Prolink Microsystems (PixelView) представила видеокарту на базе GeForce FX 5900 XT. Новинка оснащена фирменной системой PDFII (Plasma Display Fan II), обеспечивающей интеллектуальный мониторинг температуры графического ядра и управление скоростью вращения кулера. Скорость вентилятора автоматически изменяется в зависимости от температуры: при 40 градусах - это 60% от максимума; если температура находится в промежутке 40-55 градусов, то обороты поднимаются до 80%; при нагреве

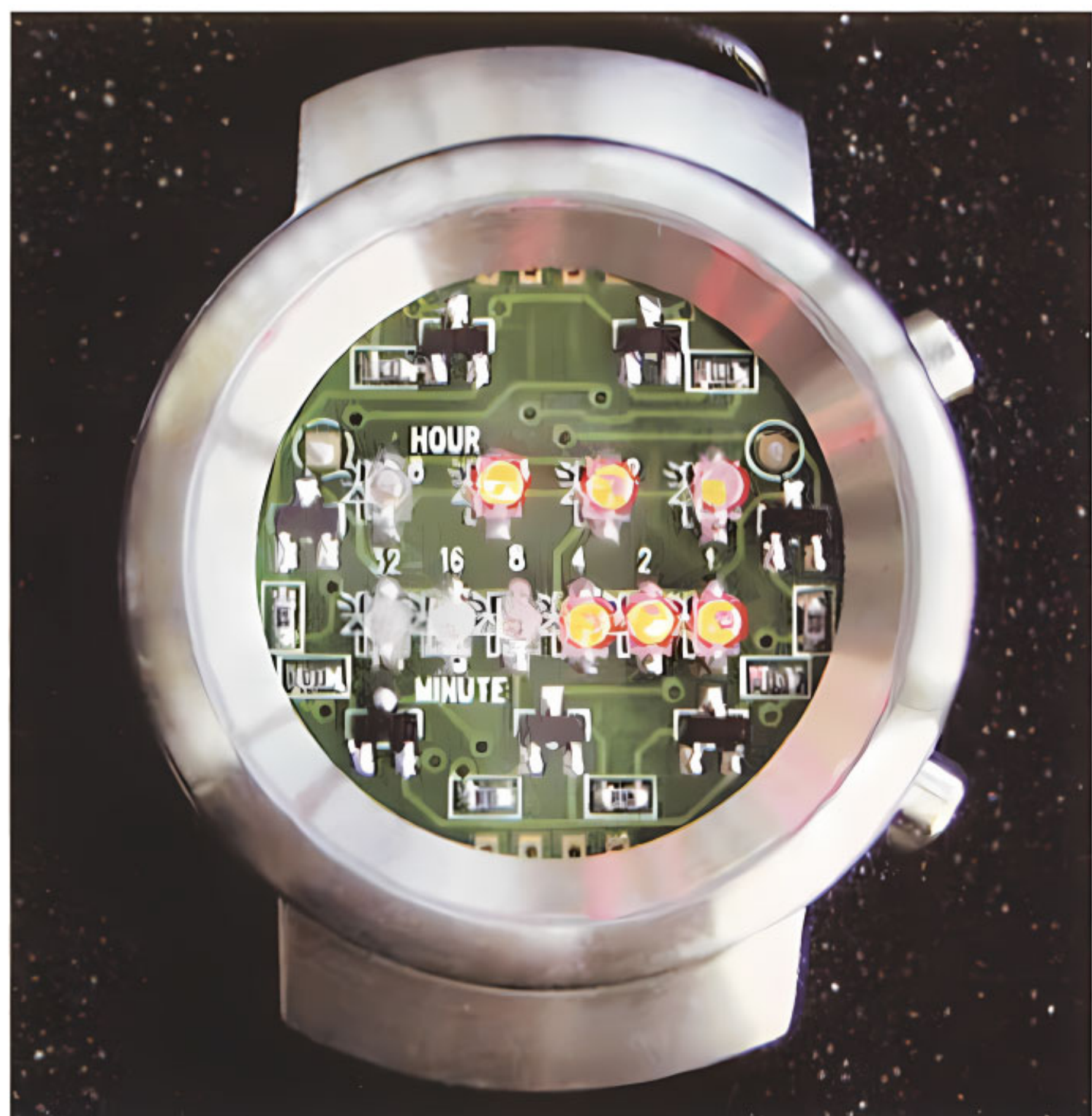




свыше 55 градусов вентилятор начинает работать "на всю катушку". Поверхность платы PixelView GeForce FX5900XT Golden Limited полностью скрыта от пытливого взгляда кожухом высокопроизводительной системы охлаждения. Информация с датчиков на плате выведена на небольшой ЖК-дисплей, который может быть легко установлен в отсек 5.25", что позволит легко контролировать состояние системы без необходимости заглядывать внутрь. Платы уже отправлены в производство и вот-вот должны появиться на полках магазинов. Правда, цена на них пока что остается тайной за семью печатями. - А.Б.

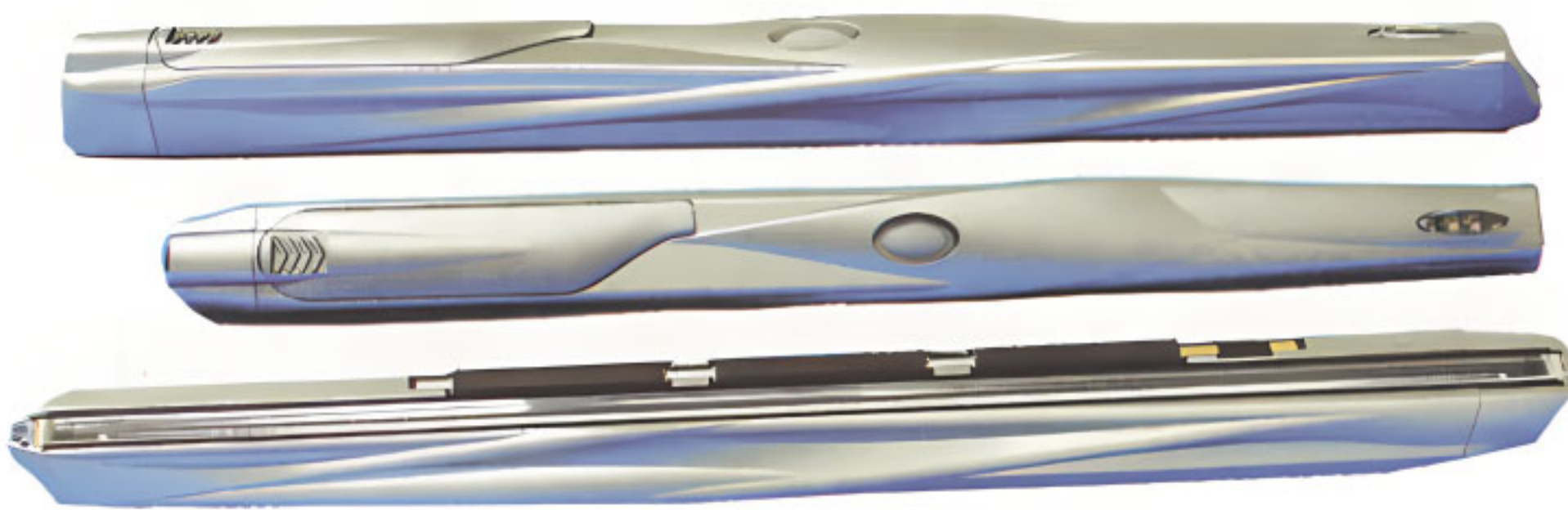
### DO YOU READ BINARY CODE?

Умеете ли вы считать в бинарной системе счисления? А как быстро вы можете это делать? Не уверен, что многим удастся положительно ответить на этот вопрос, не покривив душой. Поэтому стоит обратить внимание на новинку от фирмы Binary - LED Watch. На дисплее этих часов вы не увидите чисел и не найдете стрелок. Да собственно и дисплея как такового нет - перед нами набор светодиодов в два ряда. Каждый из них отвечает за определенное число - 1, 2, 4, 8, 16, 32. Складывая показания светодиодов, легко вычислить, который сейчас час. Часы эти - вещь практически бесполезная для большинства из нас, но смотрится она просто великолепно. А главное - привлекает внимание. Поупражняться в счислении вы сможете всего за \$120. - А.Б.



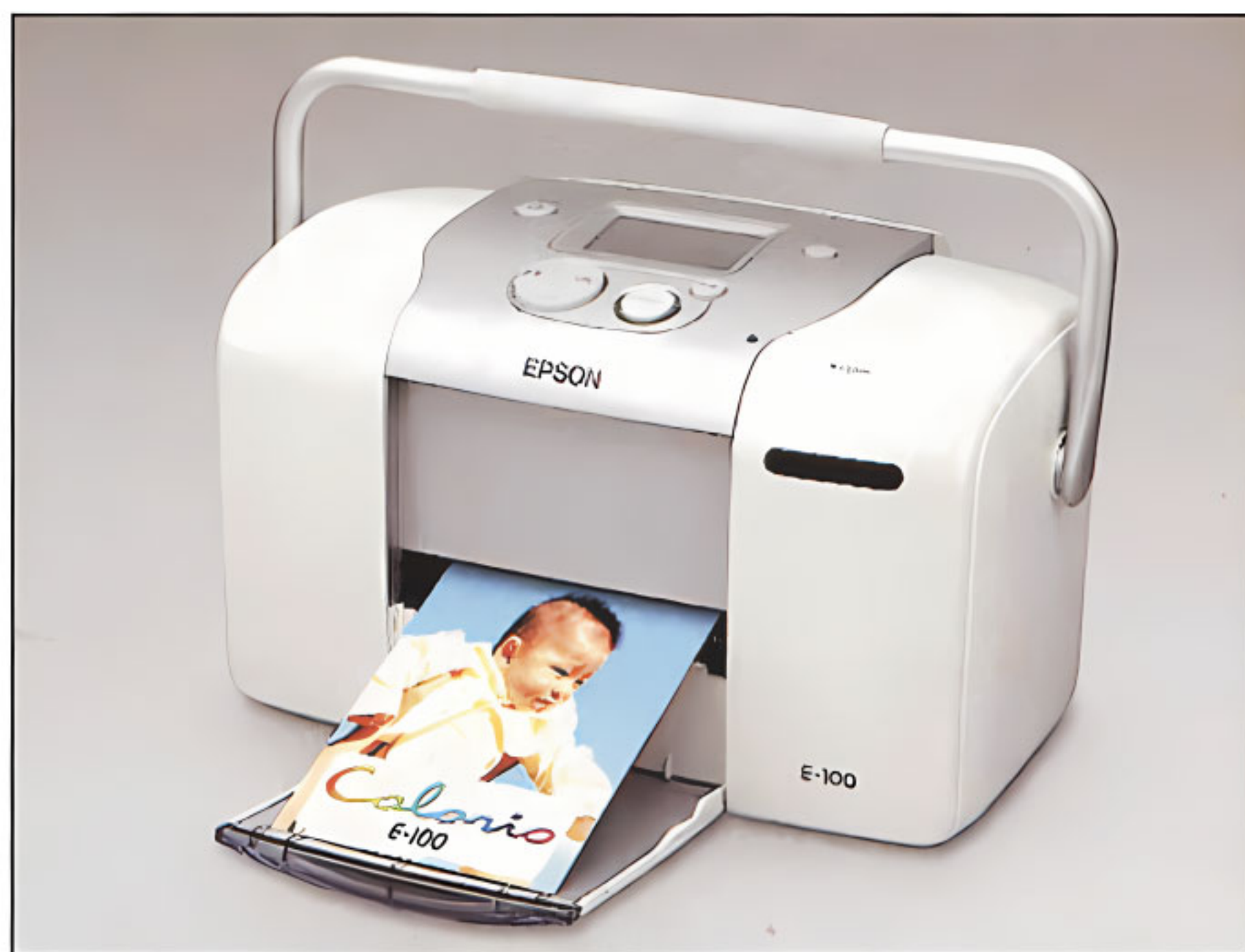
### РУЧКА?.. СКАНЕР!

Фирма Planon System Solutions Inc. выпустила интересное устройство - ручной сканер размером с шариковую ручку. Новинка зовется DocuPen и представляет собой прибор шириной в лист формата A4, способный сканировать всю страницу целиком. Сканирующий элемент расположен по всей длине устройства. Достаточно просто провести ручкой по документу, и его образ сохранится в ее внутренней па-



мяти объемом 2 Мб. Такой емкости должно, по заявлениям производителей, хватить для хранения около 200 страниц с разрешением 200 dpi. Питание устройства осуществляется от энергетического элемента 1,55В на основе оксида серебра. Сканирование одной страницы осуществляется в течение 6-8 секунд. В комплекте поставляется ПО для связи сканера с ПК под управлением ОС Windows 98 и выше. Интерфейс подключения - USB или параллельный порт. Стоимость на сайте производителя - \$199.99. - А.Б.

### ПРИНТЕР С РУЧКОЙ



Компания Epson выпустила оригинальный струйный принтер Colorio E-100. Эта малютка выдает изображения формата B5, используя при этом вполне "взрослый" 6-цветный картридж. При небольших габаритах - 252x154x162 - принтер имеет очень приличные технические характеристики. К примеру, его разрешающая способность составляет 2880x1440 точек. Аппарат имеет встроенный мультиформатный картридер (Compact Flash, xD Picture, Microdrive, Smart Media, MMC, Secure Digital, Memory Stick, MemoryStick Pro), поддерживает интерфейсы USB 1.1, IrDA, Bluetooth 1.1. Естественно, принтер замечательно может выдавать фотографии без участия в этом процессе ПК. Интерфейсы IrDA и Bluetooth являются опциональными и докупаются отдельно. Еще одной отличительной

особенностью является удобная алюминиевая ручка. Можно сказать, что, приобретя Colorio E-100, вы получаете в свое распоряжение мобильную цифровую фотолабораторию. Розничная цена заявлена в районе \$170. - А.Б.

### USB ПОДОГРЕВАТЕЛЬ

Компания Sunbeam Tech., производитель разнообразной атрибутики для моддинга, порадовала выпуском нового оригинального аксессуара - подогревателя для чашки, подключаемого по USB. Металлическая пластинка согреет ваш кофе, чай, какао или бульон и будет поддерживать температуру в пределах 40 градусов неограниченно долгое время. Замечательным плюсом является наличие кнопки питания, что позволяет не отключать устройство от USB порта, когда оно вам больше не нужно. Новинка особо порадует "жителей" офисов, которые проводят уйму времени у компьютера и иногда просто забывают, что они налили себе кофе, а когда спохватятся - он уже остыл. - А.Б.



### GPS СМАРТФОН

Компания Gotive представила очередную смартфон под управлением Windows CE.NET. Основным преимуществом модели является наличие встроенного GPS приемника, что позволит при использовании соответствующего ПО (входит в поставку) более точно ориентироваться на местности. От плохих погодных условий аппарат защищен прорезиненным пылевлаго-непроницаемым корпусом. Работать Gotive H41 будет только в сетях GSM 900/1800. Большая панель очень удобна в использовании, особенно в аль-



бомном режиме. Питается устройство от литий-ионного аккумулятора. - А.Б.

### МАЛЕНЬКИЙ БОЛЬШОЙ ДИСК

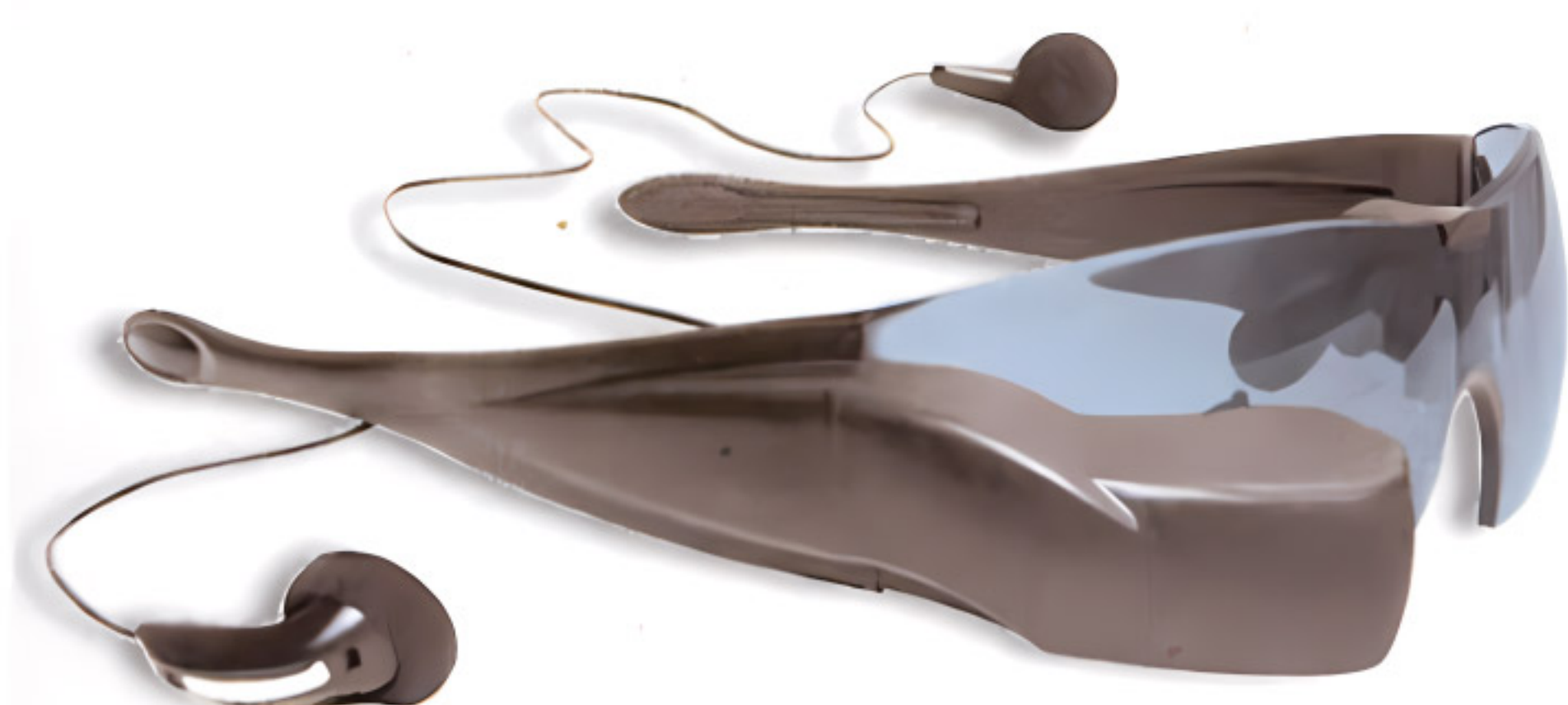
Компания M-Systems, один из лидеров на рынке флэш-памяти, выпустила сверхкомпактный flash-носитель формата 2,5" с интерфейсом UltraATA и емкостью 90 Гб, предназначенный для применения в военной и космической отраслях. Новинка поддерживает интерфейс ATA-6, режимы Ultra DMA 0-5 с максимальной скоростью обмена информацией 100Мб/с и соответствует американским стандартам





MIL-STD 810F и NEBS уровня 3. Устройство может без проблем функционировать в условиях повышенных температур, сильной вибрации и на больших высотах. На борту диск несет системы контроля износа и управления сбойными блоками. Он способен выдержать до 5 миллионов циклов перезаписи. В связи с ориентацией на военно-космический комплекс диск оборудован системами защиты информации и полного удаления данных. Стоимость новинки - \$40 тысяч. - А.Б.

### КИНОЗАЛ В КАРМАНЕ



С апреля компания Eyetop начала продажу новых стильных цифровых очков Centra с футуристическим дизайном. Цифровые очки представляют собой дисплеи в виде солнцезащитных очков с наушниками. Устройство может подключаться к аудио- и видеовыходам любой техники от DVD-плеера до КПК и воспроизводить кино прямо перед глазами зрителя. Стоимость новинки \$350. - А.Б.

### FLASH-НОЖ

Швейцарцы из Victorinox объединились с соотечественниками из Swissbit и в дополнение ко всем замечательным лезвиям армейских ножей установили в них USB-память. Теперь любой желающий сможет хранить в своем ноже не только отличную швей-



царскую сталь, но и конфиденциальную информацию. Для защиты данных применяется система Secure LOCK, шифрующая весь диск или только конкретные файлы (ПО поставляется в комплекте). К сожалению, размер бортовой памяти пока невелик - 64 или 128 Мб, но, тем не менее, встроенная "флэшка" - это еще одна причина приобрести нож от Victorinox. - А.Б.

### RZ ОТ GIGABYTE

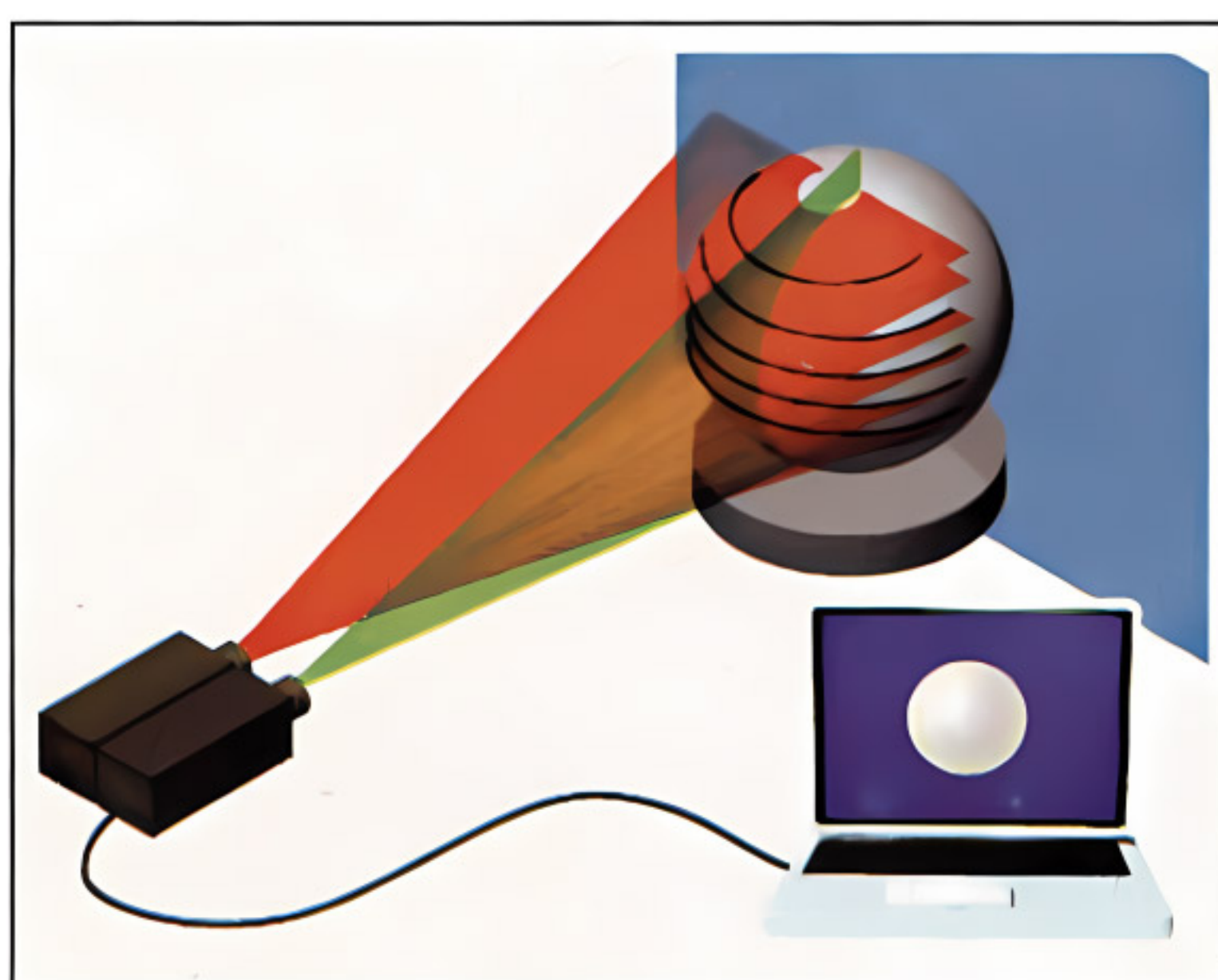
Компания Gigabyte, один из четырех крупнейших производителей ма-



теринских плат, разработала и выпустила на рынок десять новых материнских плат среднего уровня, ориентированных на широкого потребителя. Серия RZ включает в себя платы на чипсетах от Intel, VIA и SIS с поддержкой Prescott. Стоимость всех материнских плат этой серии не превышает \$60. RZ должна составить конкуренцию серии X от Asustek. Также на второй квартал запланирован запуск еще одного бренда, ориентированного на начальный уровень. Его название уже выбрано, но пока официально не обнародовано. Главный конкурент в лице Asustek пока не особо обеспокоен телодвижениями Gigabyte и заявляет, что поставки материнских плат в ближайшие месяцы не изменятся. - А.Б.

### 3D-СКАНЕР ЗА... 100 ФУНТОВ

Компания Spiral Scratch (Великобритания) разработала и выпустила

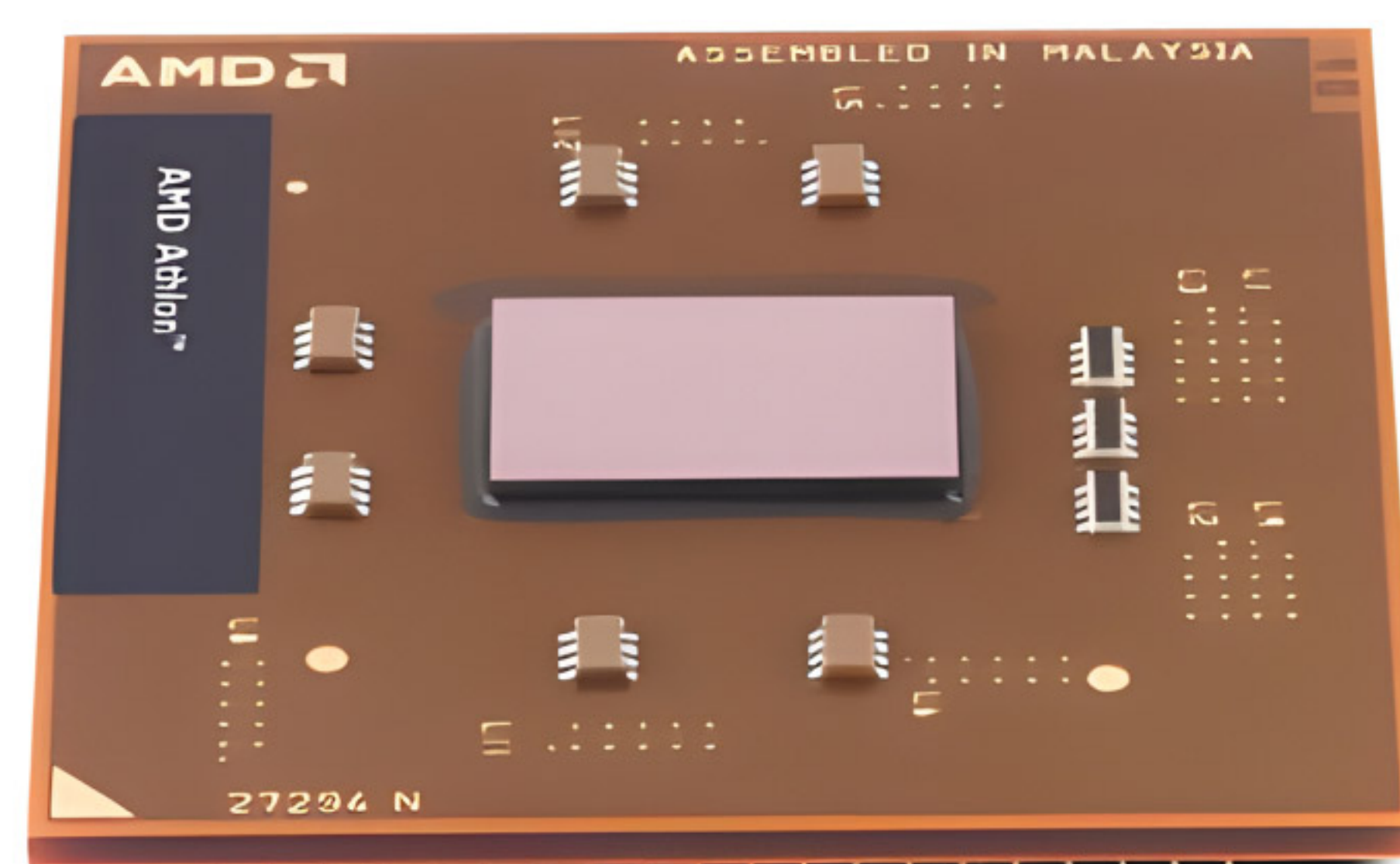


простой прибор для получения трехмерного изображения любого объекта. На данный момент уже существуют промышленные 3D сканеры, но они весьма громоздки и сложны в управлении, да и цена их пока вне покупательной способности простого смертного. В их работе задействованы несколько камер, которые сканируют объект с разных сторон, а его трехмерная модель затем воссоздается на компьютере.

Система Spiral Scratch намного проще и доступнее. Луч проектора освещает расположенный на вращающейся раме объект сквозь горизонтальную решетку. А так как фокус находится непосредственно перед объ-

ектом, то получается, что каждая его точка расположена на разном расстоянии. Камера проводит вертикальное сканирование и по густоте тени определяет, на каком расстоянии расположена точка. Поскольку объект вращается, то постепенно получается изображение всей его формы. Цвета приводятся в соответствие уже после генерации трехмерного образа на компьютере. Если у объекта есть скрытые детали, то они не будут генерироваться полностью. Но это проблема легко обходится простым поворотом объекта, так, чтобы эти детали стали доступны для сканирования. Первые поставки фирма Spiral Scratch планирует начать в ближайшие два года, да и цена детища будет более чем демократичной - около 100 фунтов. - А.Б.

### МОБИЛЬНОСТЬ 2100+



Компания AMD объявила о выходе в свет нового мобильного процессора Athlon XP-M 2100+. Он будет производиться с соблюдением норм 0,13-микронного техпроцесса и работать с частотой 1,6 ГГц. Объем кэша второго уровня составит 512 Кб. Основным достоинством данного модельного ряда является его малое энергопотребление и, следовательно, малая теплоотдача. Эти достоинства делают новинку отличным выбором для сверхтонких и легких портативных ПК. Компания Fujitsu-Siemens уже заявила об использовании нового процессора в своем ноутбуке LifeBook S2000. Естественно, CPU можно будет приобрести и отдельно, цена в партиях от 1000 штук - \$97. - А.Б.

### FX-53 - БЫСТРЕЕ, ЕЩЕ БЫСТРЕЕ...



В рамках выставки CeBIT 2004 был представлен свежий и на данный момент самый производительный про-



цессор AMD для настольных систем - Athlon 64 FX-53 с тактовой частотой 2400 МГц. От своего предшественника FX-51 новинка отличается лишь увеличенной на 200 МГц частотой, все же остальные характеристики остались неизменны: техпроцесс 0,13 микрон, встроенный контроллер двухканальной памяти, поддержка регистровой памяти DDR400, разъем Socket 940 и 1 Мб кэша второго уровня. Немаловажным фактором является и цена - \$733 в партиях от 1000 штук. Будем надеяться, что скоро новые процессоры пойдут "в народ". - А.Б.

## ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ГРАФИКА ОТ NVIDIA



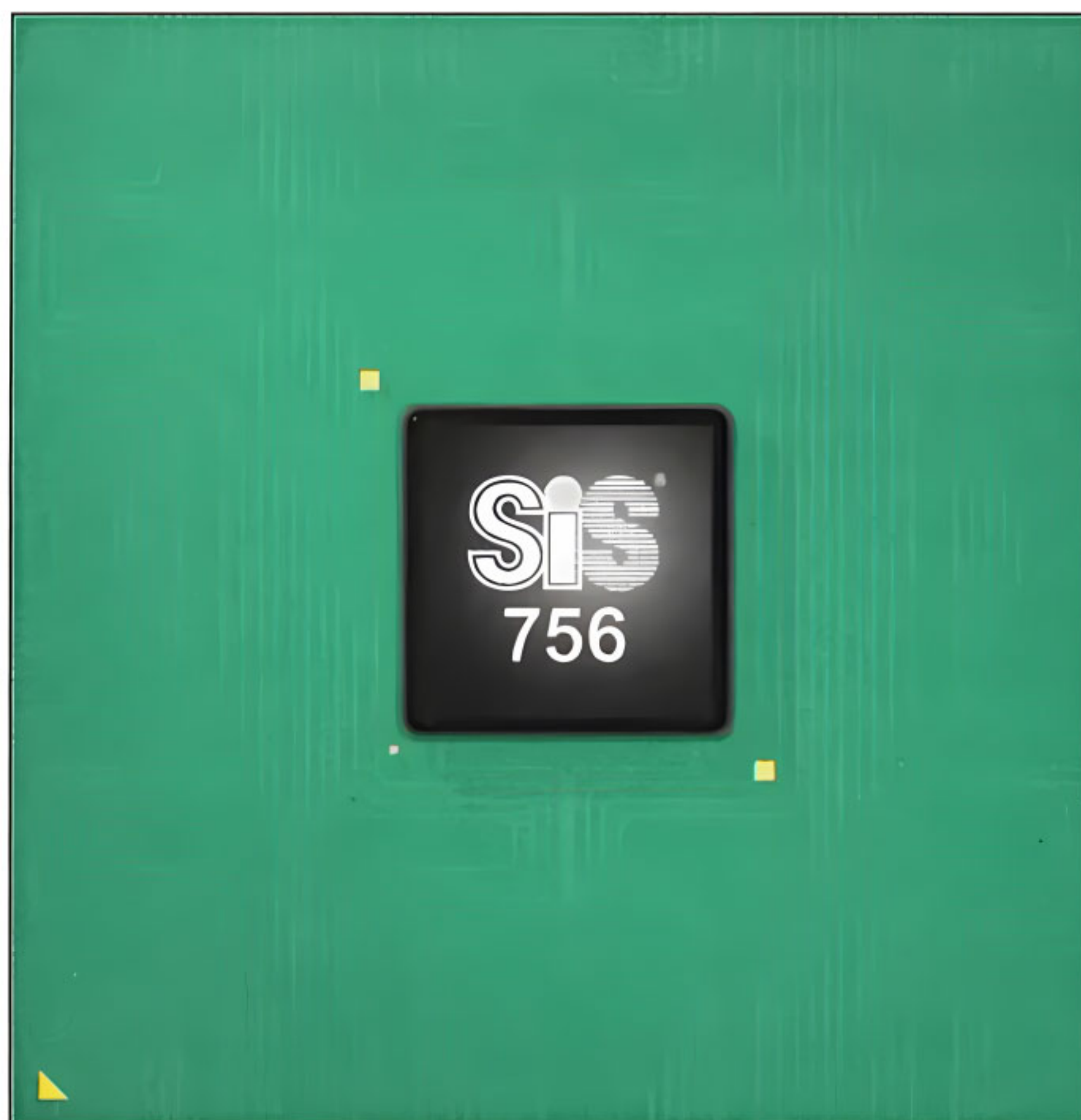
Компания NVIDIA в очередной раз пополнила линейку профессиональных карт. На этот раз анонсированы Quadro FX 700 и Quadro FX 600 PCI. Самое интересное кроется в последней новинке. Как можно понять из названия, Quadro FX 600 PCI работает на не самой быстрой, уже довольно старой шине PCI. Однако это решение, по мнению калифорнийцев из NVIDIA, идеально подойдет для работы с изображениями высокого разрешения, такими, как спутниковые снимки, и для установки в графические сервера, для чего плата оснащена 256 Мб памяти (с шиной 128 бит). Quadro FX 600 PCI будет оборудована двумя DVI-I выходами, рассчитанными на работу с двумя девятимегапиксельными дисплеями или несколькими LCD/CRT мониторами и дополнительным выходом для реализации стерео 3D. Также заявлена совместимость с PCI Express. О Quadro FX 700 пока известно меньше: 128 Мб памяти, но уже с шиной 256 бит, и поддержка работы с несколькими дисплеями - вот, пожалуй, и все. Пропускная способность новых чипов: для FX 600 PCI - 7.8 Гб/с, для FX 700 - 17.6 Гб/с. Карты с использованием новых графических ядер должны появиться на рынке уже в этом месяце. - А.Б.

## SIS756 И SIS656 - ЗАДЕЛ НА БУДУЩЕЕ

Фирма SIS объявила о выпуске двух новых северных мостов с поддержкой шины PCI Express: SIS756 для Athlon 64 FX и SIS656 для Pentium 4. Оба северных моста в комплекте с южным SIS965/965L образуют полноценный набор системной логики для самых современных процессоров обоих лидеров процессорной индустрии.



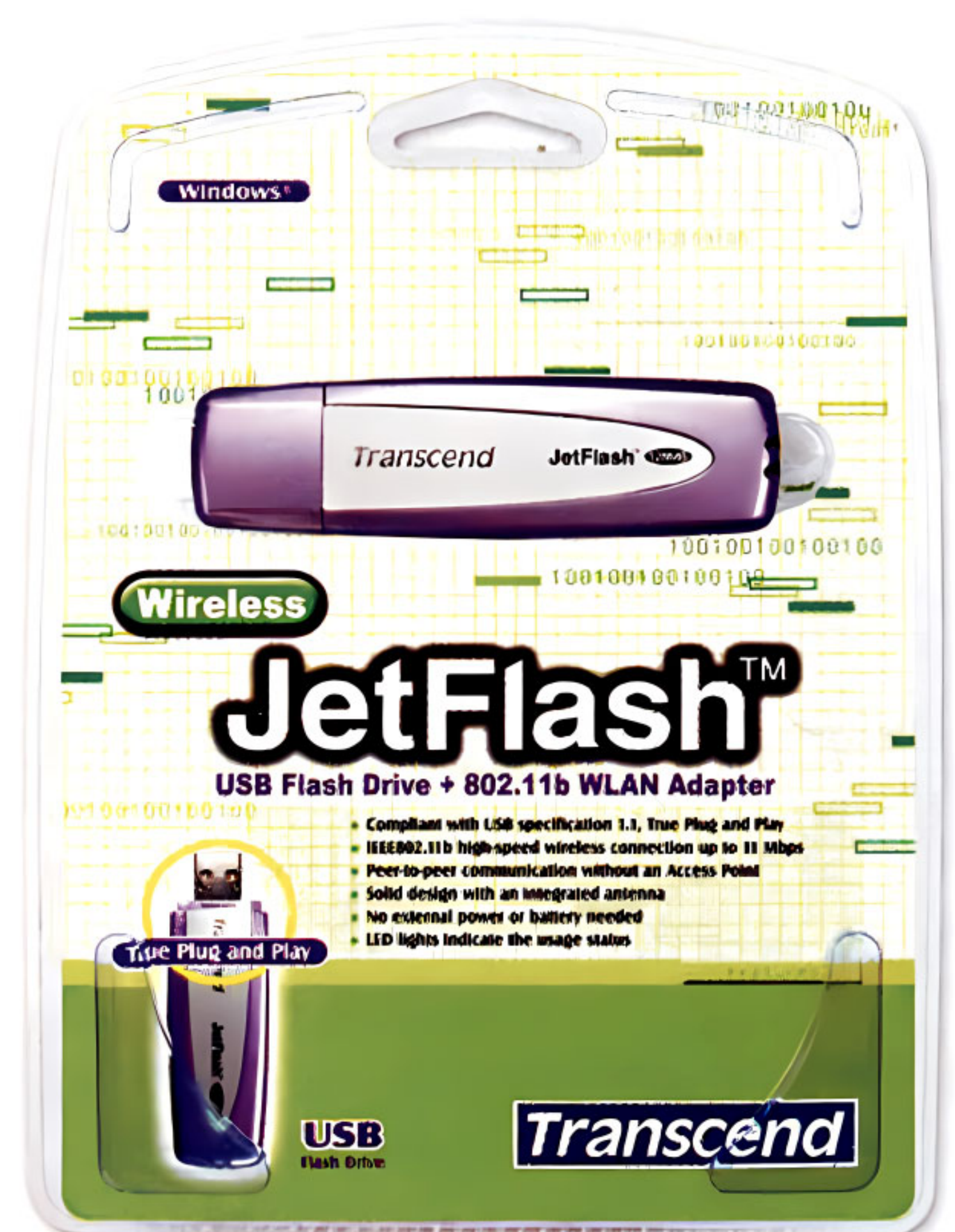
Спецификации: SIS 756 - поддержка процессоров Athlon 64 FX с шиной HyperTransport; поддержка технологии HyperStreaming; до восьми портов USB 2.0; до четырех SerialATA и двух ATA-133 портов; поддержка Raid 0/1, 0+1 JBOD для SerialATA; межмостовая шина Mutiol 1G с пропускной способностью 1 Гб/с; один PCI Express x16 и два PCI Express x1 слота; шесть слотов PCI; встроенный контроллер Gigabit Ethernet; восьмиканальный



звук. SIS656 - поддержка Pentium 4 (шина 800 МГц) и технологии HyperThreading; технология Advanced HyperStreaming; поддержка двухканальной памяти DDR400/333/266 и DDR2-667/533/400 до 4 Гб (четыре слота по 1 Гб), все остальное - так же, как и у SIS756. Несложно заметить, что характеристики обоих наборов логики, не связанные с процессором, практически идентичны. Отсутствие контроллера двухканальной памяти у SIS756 объясняется его наличием в самом Athlon 64 FX. Также стоит отметить возможность использования DDR2-677 памяти. Хотя эти модули вряд ли будут широко доступны в этом году, однако наличие поддержки - хороший задел на будущее. На данный момент производителям материнских плат уже поставляются пилотные серии новых чипсетов. Сами "мамки" на данных наборах логики мы сможем увидеть уже в мае. - А.Б.

## ФЛЭШ ПАМЯТЬ И БЕСПРОВОДНОЙ АДАПТЕР В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

Тайваньская компания Transcend Information, Inc. представила более чем оригинальную новинку - JetFlash WLAN. Это не просто USB-брелок со 128 Мб памяти, но и WLAN адаптер, позволяющий поль-



зователю подключиться к беспроводной сети стандарта IEEE 802.11b в любом месте, где есть точка доступа. Разумеется, есть и возможность передавать данные с/на "флэшку" при помощи ПК, оснащенного 802.11b портом. На устройстве есть два световых индикатора: один отображает наличие соединения с беспроводной сетью, а второй - использование накопителя. JetFlash WLAN; это весьма интересное и полезное решение, однако пока не заявлены ни цены, ни сроки поставки. Тем не менее, стоит занести в раздел "must have". - А.Б.

## CENTRINO НАЧИНАЕТ И ВЫИГРЫВАЕТ

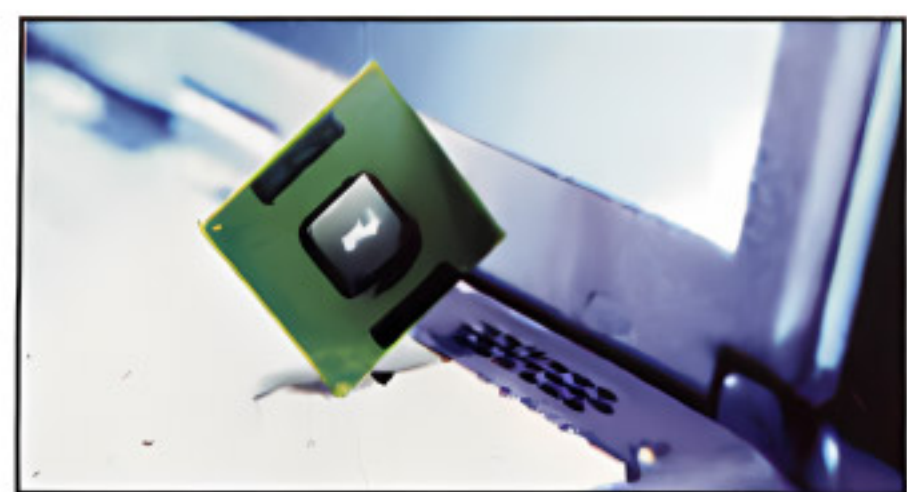
Вот уже ровно год, как на рынке появились процессоры Intel Centrino. За это время они успели полюбить пользователей своей неприхотливостью и малой ценой. На данный момент на их основе выпускаются более 130 моделей ноутбуков. Процессор Pentium M, входящий в состав Centrino, за это время стал самым продаваемым CPU для мобильных компьютеров. Поздравляем юбиляра и желаем ему хороших детей (Yonah) и внуков (Merom), слухами о которых уже полнится Всемирная паутина. - А.Б.



## CENTRINO, YONAH, MEROM И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ...

Побалуем же себя этими слухами. По сообщениям всеведущих японцев, на смену юбиляру Centrino в лабораториях Intel возвращается новый процессор Merom, выход которого запланирован на первую половину 2006 года. На некоторое время оставим "деда" и "внука" и обратим внимание на среднее звено в цепи мобильных CPU от Intel, - на процессор под кодовым именем Yonah,





выход которого запланирован на конец 2005 года. Именно с него Intel начнет внедрять многоядерные процессоры на мобильный рынок. Техпроцесс спустится до отметки 0,065 микрон. Из просочившихся в средства массовой информации сведений стало известно о довольно высоком энергоаппетите Yonah - около 45 Вт (что весьма много для мобильных ПК). Как последователь Dothan, Yonah получит новый чипсет Cristine с поддержкой Serial ATA 300, DDR2-667 и PCI Express X16, а также южный мост ICH7-M - все это составит платформу под кодовым именем Napa. И если чипсет можно назвать немного улучшенной версией i915PM, то сам процессор будет не чем иным, как многоядерным Dothan, ведь не изменится даже размер кэша второго уровня (2 Мб).

Однако это не самое интересное, аншлаг же ожидается в 2006 году, когда выйдет Merom, чьи спецификации, по мнению японцев, будут выглядеть так: техпроцесс останется неизменным - 0,065 микрон; останется и многоядерная архитектура; размер кэша увеличится до 4 Мб; появится 64-битное расширение и поддержка технологий Vanderpool, HyperThreading и LaGrande; энергопотребление будет на уровне 45 Вт и 90 Вт (для настольного варианта Conroe). Судя по упоминанию в строке об энергопотреблении настольного варианта, в будущем десктопные версии процессоров будут производимыми от мобильных, а не наоборот, как было раньше. Вопрос о присутствии технологии HyperThreading пока остается открытым. Информация опубликована на основе слухов, но с надеждой на будущее. - А.Б.

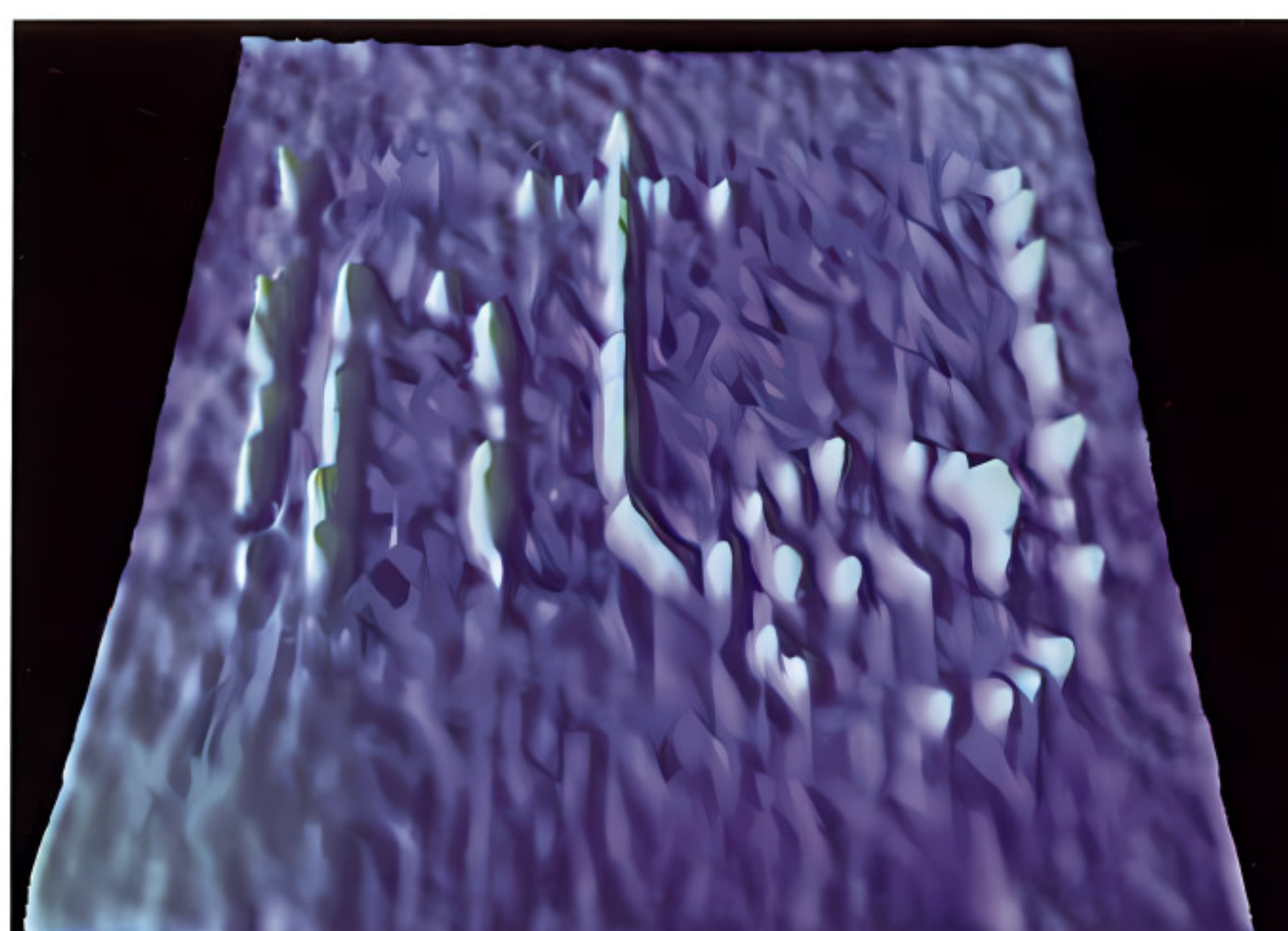
## DDR550 ДЛЯ ОВЕРКЛОКЕРОВ

# hynix

Южнокорейская фирма Hynix, один из лидеров среди производителей памяти, заявила о начале производства памяти стандарта DDR550. Стоит напомнить, что официальным стандартом память DDR550 не является и ориентирована в основном на оверклокеров и людей, которые хотят увеличить производительность системы, не переходя на довольно дорогостоящие DDR2 модули. К тому же доступными для простых смертных в 2004 будут лишь DDR2-533. Отсюда можно сделать вывод, что с учетом ощутимо меньших задержек (по сравнению с DDR2) новая DDR550 станет отличным выбором для очередного ап-

грейда при условии ее установки в двухканальном режиме. Благо ее появление в розничной продаже намечено на середину этого месяца. - А.Б.

## ПОДАВАТЬ ОХЛАЖДЕННЫМ



500 nm x 500 nm

Самый маленький логотип Intel в природе

Intel не хочет уступать даже малую часть рынка серверных решений компании AMD. До конца этого года Intel намеревается представить версии процессоров Xeon Nocona с низким энергопотреблением. Несмотря на перенос официального релиза с третьего на четвертый квартал, партнеры Intel получают первые чипы в срок, чтобы успеть подготовить решения на их основе. Технологическую составляющую переноса легко предугадать. По своей сути Nocona - это всего лишь серверный Prescott.

Последний изготавливается по 0,09-микронной технологии и при довольно высоком энергоаппетите обладает большим тепловыделением. Соответственно, сейчас перед инженерами Intel стоит непростая задача - снизить энергопотребление до минимума. Тем не менее, в данном случае все средства хороши, поскольку в результате получится процессор с 1 Мб кэша второго уровня на борту, с поддержкой шины 800 МГц и набора инструкций SSE3. Ожидаемая максимальная скорость LV Xeon Nocona - 2.8 ГГц. Однако Intel не стоит забывать о наличии у AMD таких процессоров, как Opteron EE и HE, которые постоянно "дышат в затылок" и норовят обставить любую новинку. - А.Б.

## "ТОЛСТЯЧОК" СРЕДИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

# HITACHI

## Inspire the Next

Компания Hitachi Global Storage Technologies создала самый емкий на данный момент винчестер. "Поселив" в одном корпусе форм-фактора 3,5" пять алюминиевых пластин,

Hitachi добилась рекордной емкости для ATA дисков - 400 Гб. Новинка зовется DeskStar 7K400. Основным применением для него будут разнообразные пишущие устройства, например, столь модные сейчас DVD-плееры с записью на HDD. DeskStar 7K400 пока поставляется ограниченному числу заказчиков и обладает следующими ТТХ: емкость - 400 Гб; плотность записи - 61,7 Гб на квадратный дюйм; число пластин - 5; скорость вращения шпинделя - 7200 об/мин; среднее время задержки - 4,17 мс; среднее время поиска - 8,5 мс; размер кэша - 8 Мб; возможны варианты с ATA100 и SerialATA интерфейсами. Цена пока не известна. - А.Б.

## ВИНТЫ SAVVIO ОТ SEAGATE



Компания Seagate представила новое семейство 2,5-дюймовых винчестеров Savvio со скоростью вращения шпинделя 10 тысяч оборотов в минуту. Основное назначение новинки - применение в современных корпоративных системах хранения информации. Помимо скоростного доступа к данным эти накопители обладают впечатляющей надежностью - среднее время наработки на отказ составляет 1.4 млн. часов. Время поиска у накопителей Savvio сократилось на 15% по сравнению с 3,5 дюймовыми винчестерами с тем же показателем RPM. Также они занимают меньше места (на 70%), легче (на 400 г) и потребляют меньше электроэнергии (на 40%). В настоящее время планируются поставки двух моделей - с одной или с двумя пластинами, емкостью 36 и 73 Гб соответственно. Варианты интерфейсов: Fibre Channel, Ultra320 SCSI или Serial Attached SCSI.

Появление дисков Savvio в продаже ожидается в июне (с интерфейсом SAS - в третьем квартале текущего года). - А.С.

Н



# Блоки питания

Казалось бы, что же такого особенного в блоке питания? Обычно выбирается корпус; на то, какой именно БП установлен в корпусе, внимание чаще всего не обращают. Подобное легкомысленное отношение к источнику питания чревато весьма тяжелыми последствиями. Машина спонтанно перезагружается, пропадают данные, попытки “прожечь” CD-болванку заканчиваются неудачей. Приходится обращаться в “гарантийку”, где вам последовательно меняют память, CD-recorder, HDD, а проблема не исчезает. Радость от недавно приобретенного PC очень быстро сменяется раздражением и злостью из-за бесконечных походов в сервис-центр. Или другой вариант: сделали вы давно запланированный upgrade, и тут – на тебе! – система, которая до этого простояла год, не шелохнувшись, регулярно “падает” или, тем паче, машина вообще не запускается. А всего-навсего в системном блоке появился новый хард и новая видеокарта. Самое удивительное, что у “кудесников” из сервиса все прекрасно работает! И хард, и видеокарта! Совсем недавно наблюдал особо тяжелый случай – принесли компьютер с диагнозом “он нормально работал, а потом в нем что-то щелкнуло и... все”. Вскрытие корпуса показало мгновенную смерть “матери”, видюхи, двух хардов и самого БП! Это не страшилка, это реальный случай. Да, случай крайний, но все же не выдумка, а правда. Все произошло из-за некачественного блока питания.

Что же нужно сделать в процессе приобретения корпуса или блока питания, чтобы впоследствии с досады не пришлось кусать локти, как выбрать “правильный” блок питания для своей системы?



Прежде всего, хороший блок питания должен быть тяжелым. Мощные дроссели и большие радиаторы на элементах блока питания дают основную прибавку к весу. Если производитель сэкономил на элементной базе или поспешил на радиаторы

большой площади, то блок сразу теряет и в весе, и в качестве. Добавляют тяжести и толстые стенки корпуса блока питания. Если корпус БП напоминает жестяную банку и по весу не сильно от нее отличается, то такой блок приобретать не стоит. Хороший блок питания должен весить не менее двух килограммов. Далее, по возможности постарайтесь разглядеть через вентиляционные отверстия в корпусе, много ли на платах блока питания “пустых мест”. Если на самой плате разметка под элементную базу присутствует, а многих радиодеталей нет, то от приобретения такого БП следует отказаться.

Если внутри ваш нынешний (или будущий) БП похож на то, что вы видите на рисунке 1, то вы сделали правильный выбор; если же ваш блок питания больше похож на рисунок 2, то, наверное, следует подумать о его замене.



Рисунок 1

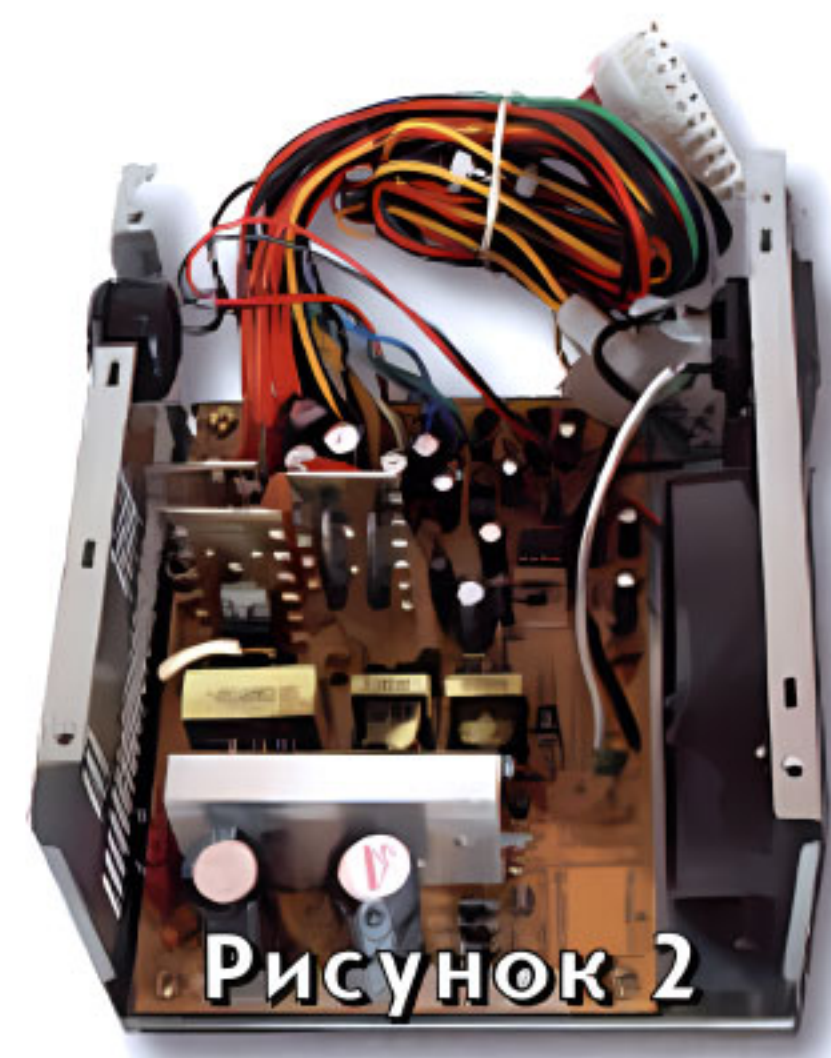


Рисунок 2

Обязательно попросите (или потребуйте), чтобы в вашем присутствии проверили работоспособность блока питания. Иначе потом вам будет весьма затруднительно доказать свою непричастность к выходу его из строя. Если одним из важных качеств вашего компьютера вы считаете бесшумную работу, то лучше выбирать такие БП, у которых вентиляторы имеют подшипники скольжения. Вентиляторы такого типа имеют меньший срок службы, чем вентиляторы на подшипниках качения (Ball Bearing), и требуют периодического ухода, но при этом отличаются практически бесшумной работой. Если БП вы выбираете по принципу “поставил и забыл”, то лучше выбирать БП с вентиляторами на подшипниках качения.

На задней стенке практически любого блока питания установлен вентилятор, работающий на выдув горячего воздуха из корпуса. В последнее время некоторые производители стали устанавливать на нижнюю стенку корпуса БП еще один дополнительный вентилятор: он забирает горячий воздух, идущий от процессора, и, прогоняя его через блок питания, выбрасывает наружу.



Некоторые производители, например, Codegen, используют другую схему циркуляции воздуха. На нижней

стенке корпуса блока питания вместо стандартного 80-миллиметрового вентилятора устанавливается 120-миллиметровый. Скорость вращения лопастей тогда можно сделать ниже и, следовательно, уменьшить производимый шум.



Любой “приличный” блок питания имеет наклейку-стикер, на которой подробно расписаны все его параметры.

| SWITCHING POWER SUPPLY   |         |         |           |
|--|---------|---------|-----------|
| S/N: 0087395   |         |         |           |
| MODEL NO: AM630BS20S   |         |         |           |
| AC INPUT   | VOLTAGE | CURRENT | FREQUENCY |
| 115V~230V  | 4~22A   |         | 47Hz~63Hz |
| DC OUTPUT  | VOLTAGE | CURRENT |           |
| +12V   | +5VSB   | -5V     | -12V      |
| 10A  | 1.5A    | 0.3A    | 0.5A      |
| Total output power: 200W   |         |         |           |
| WARNING: HAZARDOUS VOLTAGES CONTAINED WITHIN THIS POWER SUPPLY. NOT USER SERVICEABLE. RETURN TO SERVICE CENTER FOR REPAIR. |         |         |           |
| ATTENTION: TENSION DANGEREUSE NE PAS RETIRER KITARE. PARCEUTERIEU POUR TOUTE REPARATION. RENVoyer AU SERVICE APRES VENTE.  |         |         |           |
| DecShoot ACTIVEPFC   |         |         |           |
| CE   |         |         |           |
| C33047   |         |         |           |

На стикерах блоков питания, выпускаемых известными фирмами, указывается даже мощность по различным цепям питания. Типичный 300-ватт-

ный блок питания по цепям питания +3,3 V и +5 V имеет мощность “всего лишь” в 180 Вт.

Каждый блок питания имеет несколько “хвостов”, к которым подключаются различные компоненты системного блока. На рисунке 3 приведена “распиновка” 20-контактного разъема ATX. Через этот разъем запитывается материнская плата.

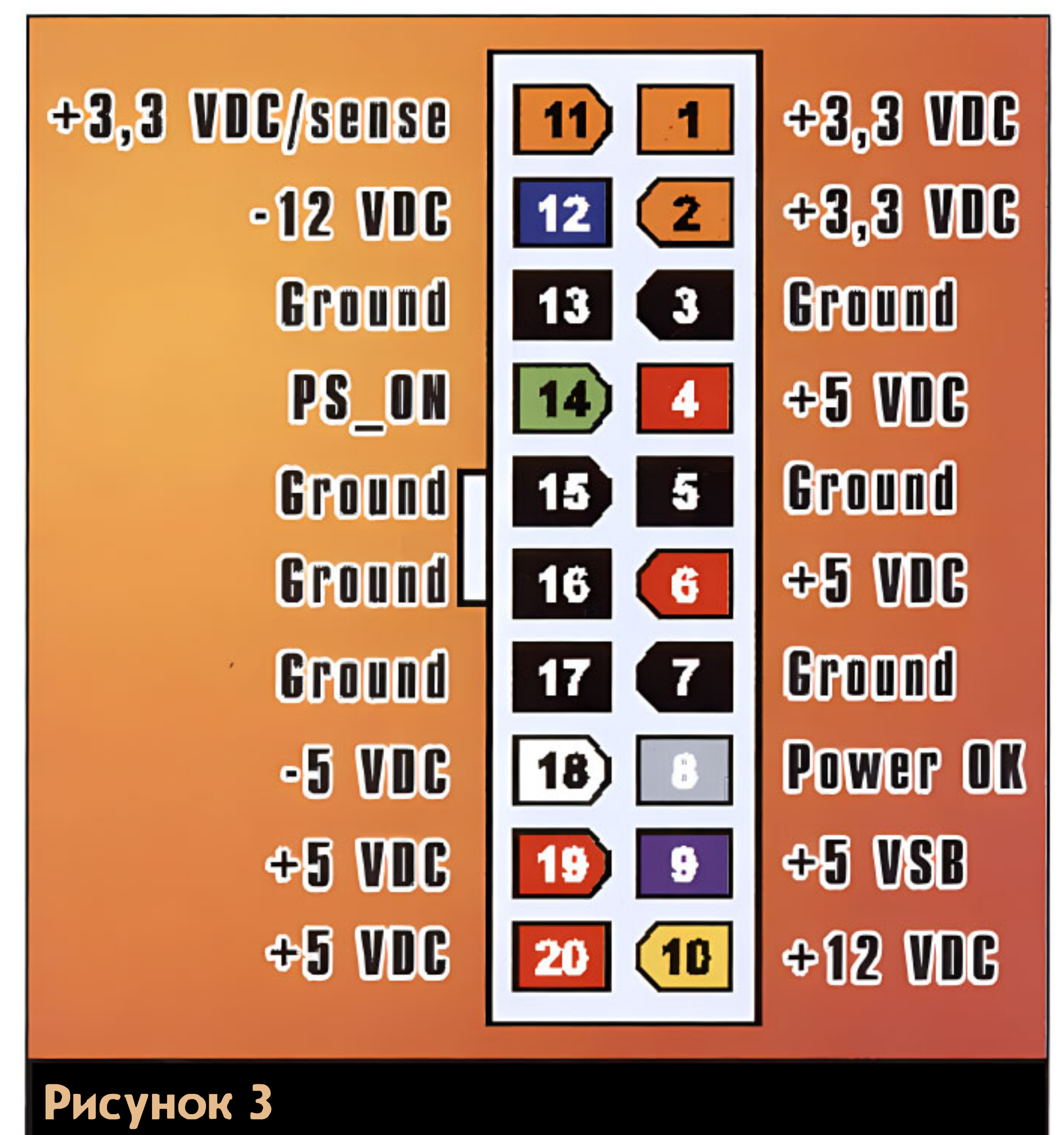


Рисунок 3

Чем длиннее “хвосты” у блока питания, тем лучше. Если провода у блока питания будут недостаточной длины, то использование такого БП в корпусах типа Big Tower затруднительно или просто невозможно. Также очень желательно, чтобы количество “хвостов” питания было не меньше трех. Тогда вам удастся “повесить” каждую группу устройств на свой “хвост”. Например, на один “хвост” – харды, на другой – DVD/CD-RW/CD, на третий – флор и видеокарту (если она требует дополнительного питания).

Пожалуй, самый главный признак качественного блока питания – это известный производитель. Например, компания Power Man производит блоки питания фирм для InWin и Chieftec, а под торговой маркой PowerMan Pro она продает собственную продукцию. Фирма Pure Power производит блоки питания для компании Thermaltake.





Теперь, когда нам известно, как отличить “хороший” блок питания от “не очень”, можно приступить к тестированию. В тестах участвовали следующие устройства: два блока питания на 300 Вт - PowerMan Pro HPC-300-102 и Codegen 300X. По одному блоку питания на 350, 480 Вт - UTT MAV-350-P4 и Codegen 480X соответственно.

Среди протестированных блоков только один можно отнести к brand name - PowerMan Pro. Фирмы UTT и Codegen еще не имеют такого громкого имени, как Power Man, но их продукция прочно обосновалась в среднем ценовом сегменте рынка. То есть если на приобретение хорошего БП от известного производителя не хватает средств, то имеет смысл подумать о покупке блока питания производства одной из этих фирм.

### Codegen 300X

Поставляется в retail-упаковке, коробка стилизована под боксовый процессор Pentium 4.



Оснащен одним большим (120 мм) вентилятором, установленным на нижней стенке корпуса, который забирает горячий воздух из внутреннего объема системного блока и, продувая его через корпус БП, выбрасывает наружу.

Почти вся задняя стенка корпуса БП представляет собой мелкоячеис-

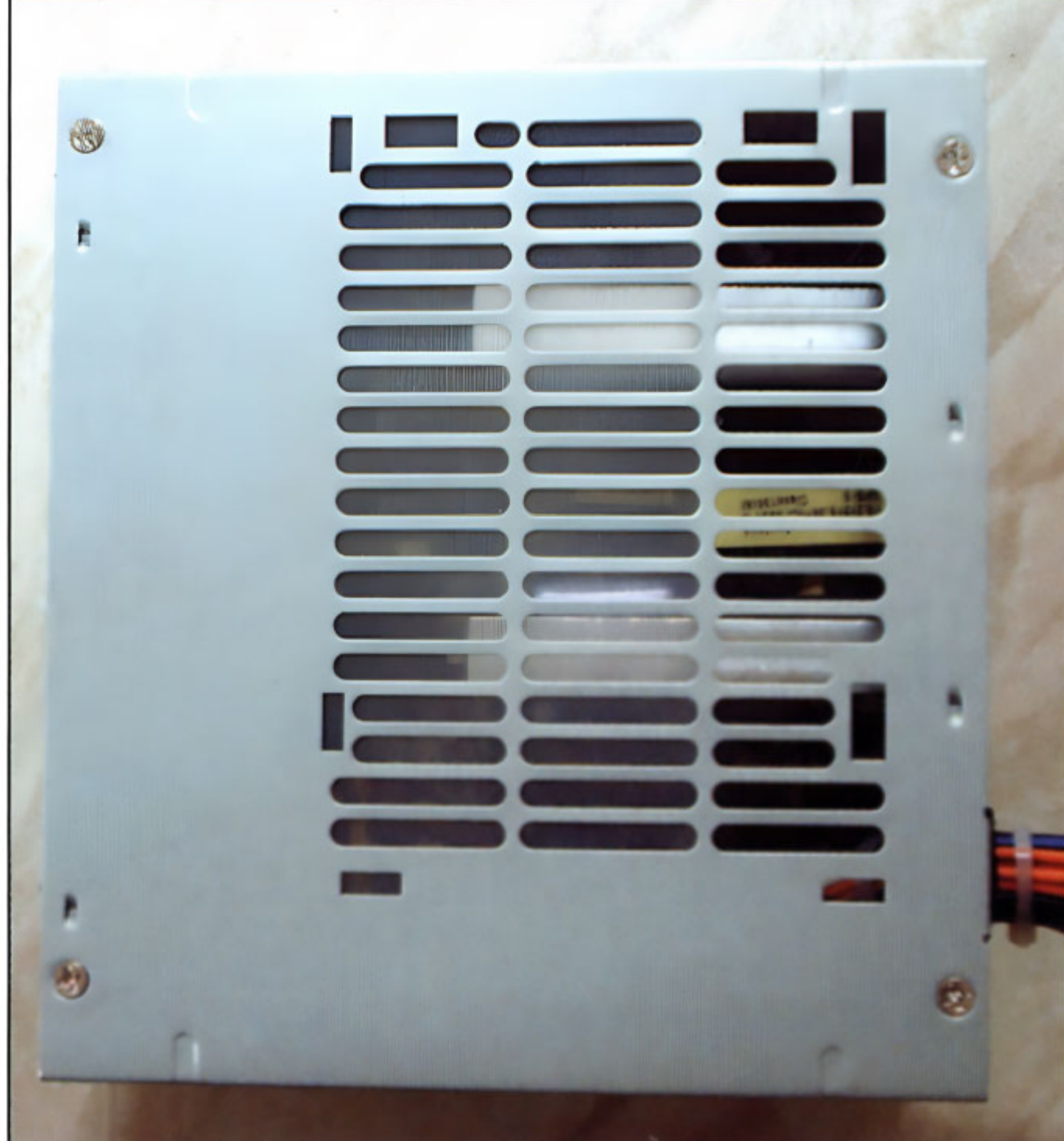


тую решетку. Большая площадь вентиляционных отверстий позволяет достаточно хорошо его охладить, а форма этих отверстий оптимизирована для уменьшения аэродинамического шума.

Этот БП - самый тихий из участвующих в тесте. Однако выходная мощность по цепям питания +3,3 В и +5 В составляет всего 120 Вт, что меньше, чем у того же PowerMan Pro. Второй существенный минус - отсутствие на задней стенке БП выключателя.

### PowerMan Pro HPC-300-102

Данный блок является “классикой жанра”, в тесте он служил точкой отсчета для оценки остальных участников тестирования.



Мощность по цепям питания +3,3 В и +5 В составляет 180 Вт, столько, сколько и должен выдавать 300-ваттник. Отклонения от заданных величин напряжений у этого блока также минимальны. Несмотря на стандартную конструкцию, уровень шума чуть-чуть выше, чем Codegen 300X. Рекомендуется к приобретению.

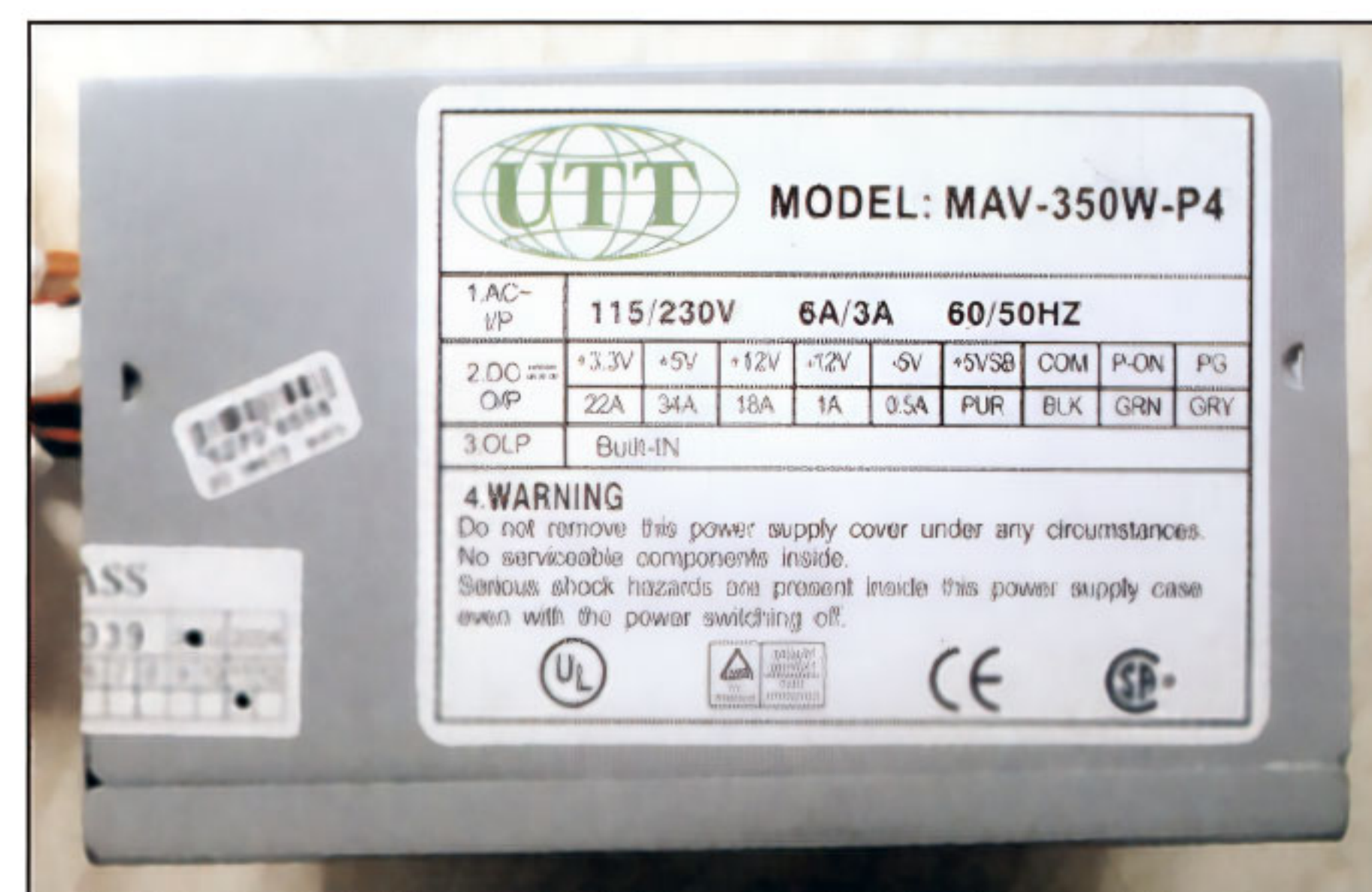


### UTT MAV-350-P4

На наклейке БП мощность по различным цепям питания не указана, это незначительный минус.

### Конфигурация тестового стенга

**CPU** - Intel Celeron 1,7 GHz  
**Mother Board** - Gigabyte GA-8S650GXM  
**Память** - 2 модуля 256 Mb DDR 333 Kingmax  
**HDD** - Seagate Barracuda 7.200 7 SATA 40 Gb  
**DVD/CD-RW** - LG HL-DT-ST CD-RW GCE-8523B  
**Windows XP Professional + Service Pack 1**



Особенность этого образца в том, что переключатель 110/220 В находится на обратной стороне корпуса БП. При установке этот переключатель оказывается внутри компьютера, и получить к нему доступ без снятия стенки корпуса системного блока невозможно. С одной стороны, это правильно, потому что исключается возможность случайного переключения с 220 вольт на 110. А с другой стороны, невозможно проверить, не залезая в корпус, какое рабочее напряжение установлено.



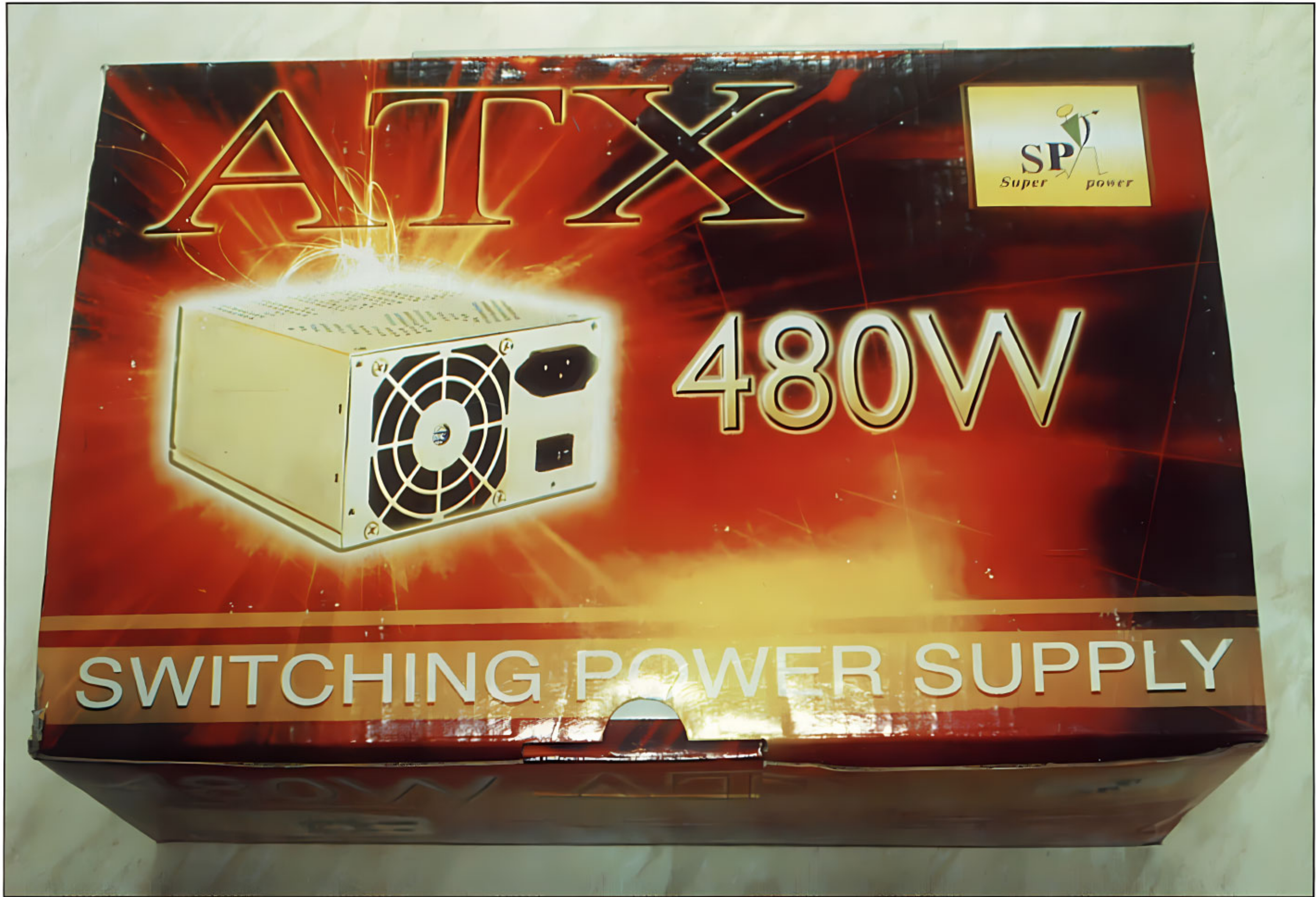
Решетка вентилятора выполнена из хромированной проволоки круглого сечения. Такие решетки оказывают потоку воздуха меньшее сопротивление, чем стандартные вентиляционные отверстия, прорезаемые в стенках корпуса БП. Но, несмотря на применение подобной решетки, уровень шума все же чуть выше среднего.

### Codegen 480X

Устройство имеет размеры больше стандартных, что может мешать его установке в небольшие корпуса.







Система вентиляции в данном случае также решена нестандартно - на задней и на передней стенке корпуса БП установлены напротив друг друга два 80-мм вентилятора, один забирает

мо обычного 4-контактного “хвоста”, есть еще один 8-контактный “хвост”, представляющий собой сдвоенный разъем дополнительного питания. Такие разъемы используются в основном в серверных материнских платах под два процессора. Помимо этого, есть “хвост” для подключения питания SATA-дисков, в обычных блоках для этого используется специальный переходник.

У этого блока самая большая длина кабелей питания, при установке даже в самый большой Big Tower проблем с подключением устройств не возникнет. БП очень тяжелый, его корпус сделан из толстого железа. В общем, если бы это был не Codegen, а, допустим, PowerMan, то после теста он бы остался в моем домашнем компьютере.

Единственный недостаток, который удалось найти, - отсутствие выключателя на задней стенке БП. Но поскольку он позиционируется для использования в серверах начального уровня, а хороший сервер очень редко выключается, то большим минусом это считать не стоит.

Напряжения, выдаваемые блоками питания при работе, приведены в таблице 1.



Сравнивать “в лоб” устройства различной мощности не вполне корректно, но подобная цель при тестировании и не ставилась. Нам удалось в одном тесте собрать блоки питания самой ходовой мощности - от 300 до 480 Вт. Какие выводы можно сделать из сводной таблицы? Все тестируемые БП идут “ноздря в ноздрю”, но все же по совокупности качеств победителем можно считать PowerMan Pro. В его пользу говорят минимальные отклонения значений напряжений от заданных, низкий уровень шума и традиционная надежность.

Почетное второе место занимает Codegen 480X. Плюсы: самая большая мощность, очень продуманная система охлаждения, большое количество коннекторов, в том числе и для подключения SATA-дисков и большая длина кабелей. Минусы: большой размер, уровень шума чуть выше среднего. Codegen 300X проигрывает 300-ваттному “однокласснику” по выдаваемой мощности, но является самым тихим в тесте, идеальный вариант для не очень мощной машины, главным качеством которой является бесшумная работа.

А UTT MAV-350-P4 - просто добротный БП, но обладающий дополнительным запасом мощности по сравнению с обычным 300-ваттником.

Оборудование для тестирования было предоставлено компьютерным салоном “Портос”.

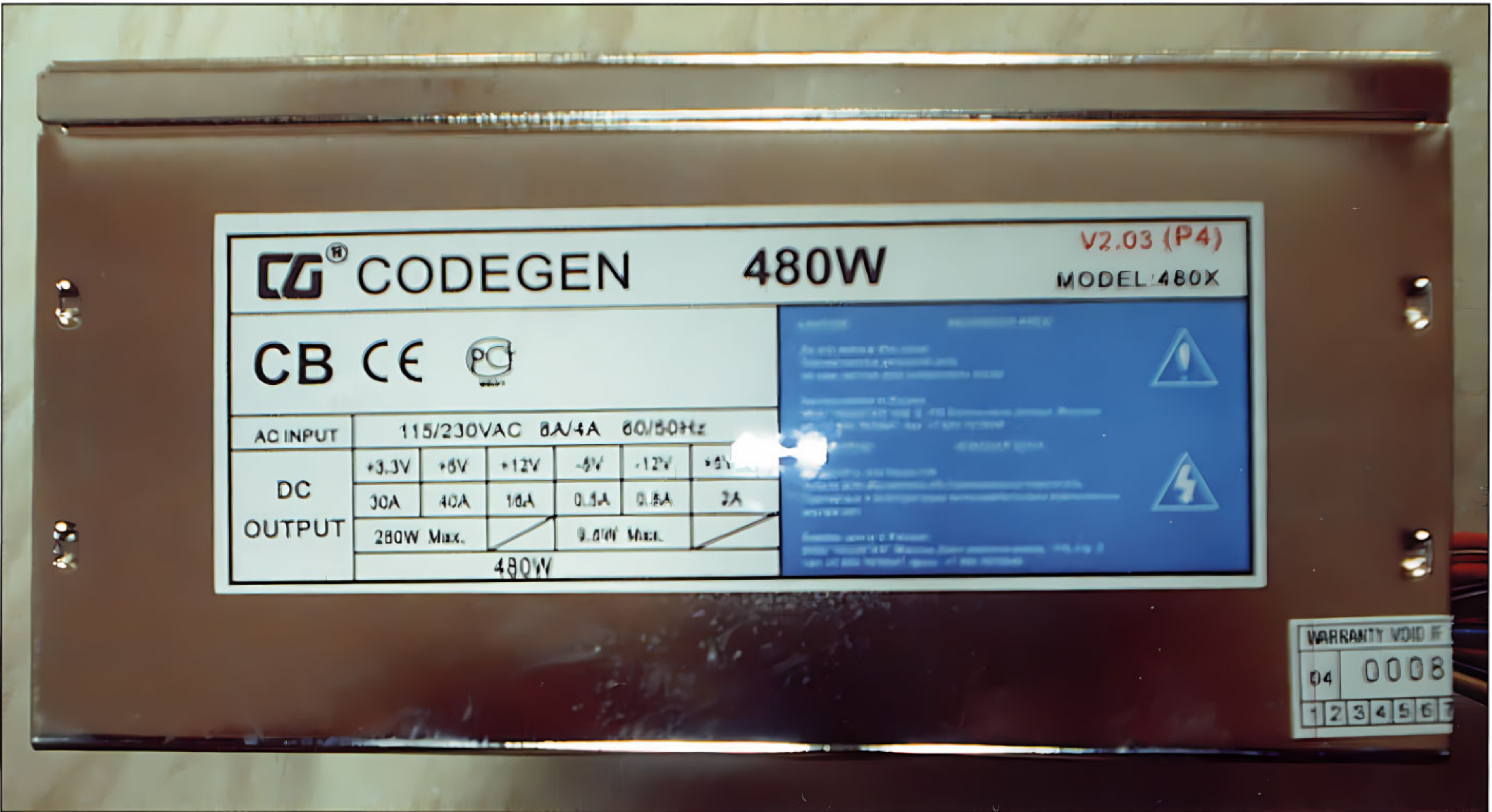
Н

| Таблица 1      |       |       |      |       |
|----------------|-------|-------|------|-------|
|                | Vcore | +3,3V | +5V  | +12V  |
| Codegen 300X   | 1,77  | 3,21  | 5,08 | 11,30 |
| PowerMan Pro   | 1,77  | 3,21  | 4,99 | 11,61 |
| UTT MAV-350-P4 | 1,77  | 3,26  | 4,94 | 11,55 |
| Codegen 480X   | 1,77  | 3,24  | 5,02 | 11,43 |

горячий воздух из системного блока, а другой выбрасывает его наружу. Несмотря на наличие двух вентиляторов, шумит он не сильнее обычного блока питания.

БП поставляется в retail-упаковке, на картонной коробке указаны все его характеристики.

Особенность рассматриваемого блока в том, что он обладает чертами, присущими серверным БП: вместо стандартного 20-пинового разъема ATX имеется 24-контактный. В комплекте идет дополнительный переходник, позволяющий запитать стандартную материнскую плату. Также, поми-





# СКУБИ-ДУ!

TM

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ  
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ





# Что в корпусе тебе моем...

**Р**ано или поздно перед любым владельцем персонального компьютера встает вопрос апгрейда. Кто-то просто обратится в компьютерную фирму и будет уповать на точный профессиональный расчет инженеров. У кого-то появится желание залезть, наконец, "во внутренности" собственного системника и разобраться, что там к чему. Вот здесь-то как раз и кроется хитрость. Зачастую, приобретая компьютер, просто не задумываешься о том, что и как будет внутри, поскольку интересует только цена. Постепенно такая строго "бюджетная" машина устаревает и приходится задумываться о покупке новой. Часто при сборке в угоду внешнему виду и цене в жертву приносится комфортность и емкость корпуса. И, начиная докупать комплектующие, в какой-то момент понимаешь, что "посадочных мест" под накопители не хватает, видеокарта упирается в жесткий диск, а установке нового кулера мешает блок питания. О просадке по напряжению нечего и говорить. Выход из данной ситуации один - смена системника на более емкий и более мощный (по блоку питания). Мы рассмотрим относительно недорогие корпуса - в ценовой нише до \$100. Как раз на них и падает первый взгляд при покупке.

**Основные требования, предъявляемые к современному корпусу, - шумность (точней, ее отсутствие), емкость, удобство сборки, качественный БП и - в последнюю очередь - внешний вид. Да-да, и не стоит мне говорить, что красота превыше всего. Это верно, но не совсем. Основная наша задача - найти компромисс между первыми четырьмя показателями и внешностью, которая, как известно, зачастую обманчива. Остановимся поподробнее на интересующих нас особенностях.**

## Шумовые характеристики

Современные корпуса зачастую комплектуются дополнительными устройствами охлаждения - корпусными вентиляторами. У наиболее продвинутых (и дорогих) моделей их может быть до 10 штук. А соответственно система, собранная в таком корпусе, будет основательно "гудеть", что не в лучшую сторону скажется на вашем сне, если вы решите оставить компьютер работать на ночь.

## Емкость

Рано или поздно встает вопрос: "А не поставить ли мне еще один винчестер, а то так жалко стирать любимые фильмы/музыку/фото/ и т.д.?" И вот тут как раз и может понадобиться лишнее посадочное место, которых во многих корпусах не хватает. Мы будем обращать внимание на количество доступных ячеек под 3,5" и 5,25" устройства. Немаловажным является и наличие свободного места под пару внешних устройств 3,5". Кроме "старичка" дисководов, может понадобиться установить картридер (такие поставляются в комплекте с некоторыми материнскими платами) или ZIP-драйв. Не стоит забывать и про 5,25" отсеки. В них не только отлично встанут привод (DVD-ROM, CD-RW, и т.д.), но и уютно разместятся устройства типа ASUS iPanel (предназначенные для слежения за параметрами системы: температу-

рой, скоростью вращения вентиляторов и пр.), панель с внешними цифровыми выходами идущая в комплекте с Creative Audigy 2 Platinum или система охлаждения для HDD. Наличие минимум трех таких посадочных мест считается хорошим тоном.

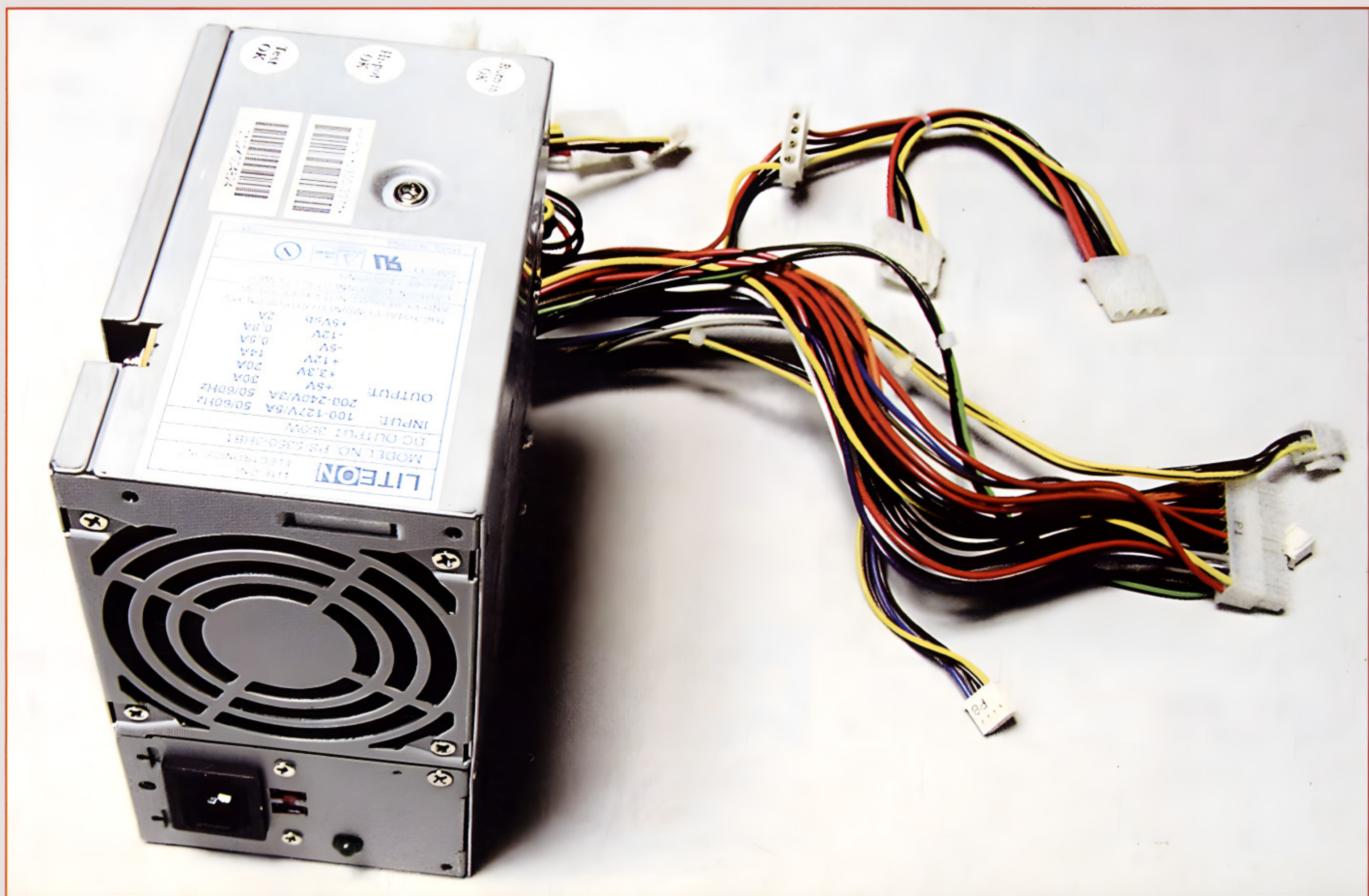
## Удобство сборки

Ни для кого уже не секрет, что винты и шурупы при сборке постепенно уходят на второй план. Так называемый Screwless дизайн все больше входит в моду. Жесткие диски и приводы крепятся на салазках, платы расширения прижимаются специальными пластинками, кулера устанавливаются в специальные пазы, а "мама" отлично крепится на защелках. Это в идеале. Иногда, в целях удешевления, применяется какой-то один из этих методов или парочка, но в редком корпусе встретишь все три. Все они есть только в весьма дорогих корпусах, но наличие хотя бы одного в дешевом корпусе является большим плюсом. Второе, на что следует обратить внимание, - это отсутствие режущих кромок. На заре компьютерного бизнеса края в корпусах практически не за-

круглялись, и каждая установка нового железа была связана с получением трех-четырех царапин или даже порезов. Сейчас дело обстоит намного лучше, и повышенный травматизм сходит на нет. Но даже сегодня встречаются корпуса, куда без хозяйственных перчаток не заглянешь - руки жалко. Ну и третье - как расположены разъемы расширения, не будут ли платы, установленные в крайние слоты, загораживать посадочные места для жестких дисков и не случится ли обратной ситуации.

## Качественный БП

Блок питания - немаловажный фактор. Многие из представленных на данный момент на рынке блоков, несмотря на заявленную мощность, к примеру, 300 Ватт, номинально выдают не больше 230-250. Конечно же, это заметишь не сразу, но стоит установить пару-тройку дополнительных внутренних устройств, как компьютер начнет запускаться через раз. Хорошими блоками на данный момент считаются Delta Rev.4 (300W), Lite-ON (350W), Eurocase (почти весь спектр, кроме самых слабых) и несколько других.





## Внешность

Конечно же, хоть мы и отправили ее на последнее место, внешность играет довольно большую роль. Если для офисной машины больше важна функциональность, то для домашнего ПК чаще подбирают корпус, выглядящий эстетично, чтобы он не только не портил интерьер, но и привлекал и радовал глаз. Речь здесь пока не пойдет о так называемых "модинговых" корпусах, поскольку их стоимость серьезно превышает установленный нами ценовой предел – \$100. Это станет темой отдельной статьи в недалеком будущем. Но и относительно дешевый корпус может быть привлекательным для пользователя. Это будет видно чуть позже.

Итак, приступим. В каждом из корпусов была собрана базовая конфигурация на процессоре AMD Athlon XP 2400+ (ядро Barton) и были проверены первые четыре показателя, путем установки пяти устройств (3 HDD, DVD и DVD+RW). Рассмотрим несколько корпусов разных марок: PowerMan, Kaidzen и HP.

## Powerman

*На данный момент одна из наиболее популярных, наряду с INWIN, фирм на российском рынке. Она выпускает разнообразные настольные и серверные корпуса, весьма оригинальные по дизайну и характеристикам. Мы остановимся на трех моделях - PM-6200, PM-5300 и PMPro-0031.*

### PM-6200

Весьма неплохой корпус, один из лидеров продаж по итогам прошлого года. Он может комплектоваться двумя блоками питания, один из которых (250W) откровенно слаб для того, чтобы тянуть сильно загруженную систему. Второй (300W) же наоборот справляется более чем успешно даже с пятью внешними устройствами, хотя и

#### Характеристики PM-6200

Размеры (ВхШхД): 420х180х140 мм  
Количество отсеков для дисководов: 4 x 5.25", 2x 3.5" + внутри 6 x 3.5"  
Материнская плата: ATX/microATX для P4  
Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
Блок питания: 250W или 300W производства Powerman  
Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор  
Вес (без БП) нетто: 7.2 кг общий: 8.0 кг  
Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
Цена: \$38 (250W) и \$44 (300W)

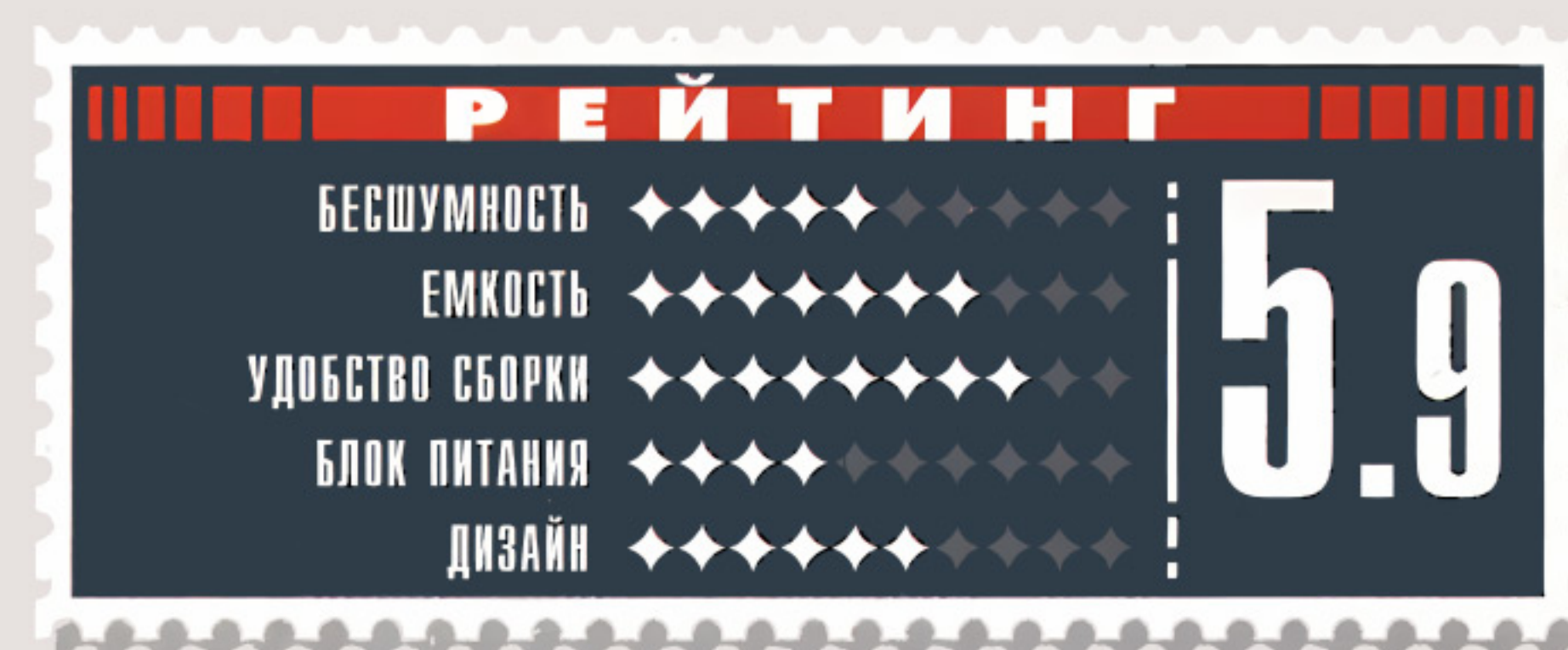


наблюдается небольшая просадка по напряжению при использовании свыше пяти устройств. Шумовые характеристики слабые, то есть гудит этот корпус прилично, в чем виноват довольно шумный блок питания и слабая изоляция. Внутренне пространство радует богатым набором посадочных мест, что встретишь нечасто. Шесть отсеков для 3,5" устройств позволят разместить любое количество жестких дисков, лишь бы было, куда их подсоединять на материнской плате. Самый нижний отсек не всегда удобен в использовании, поскольку может загораживать разъемы на некоторых материнских платах формата ATX. Удручает отсутствие возможности поместить еще одно внешнее 3,5" устройство, поскольку для дисковода оставлена специальная прорезь, а вот для второго устройства даже закрыто-

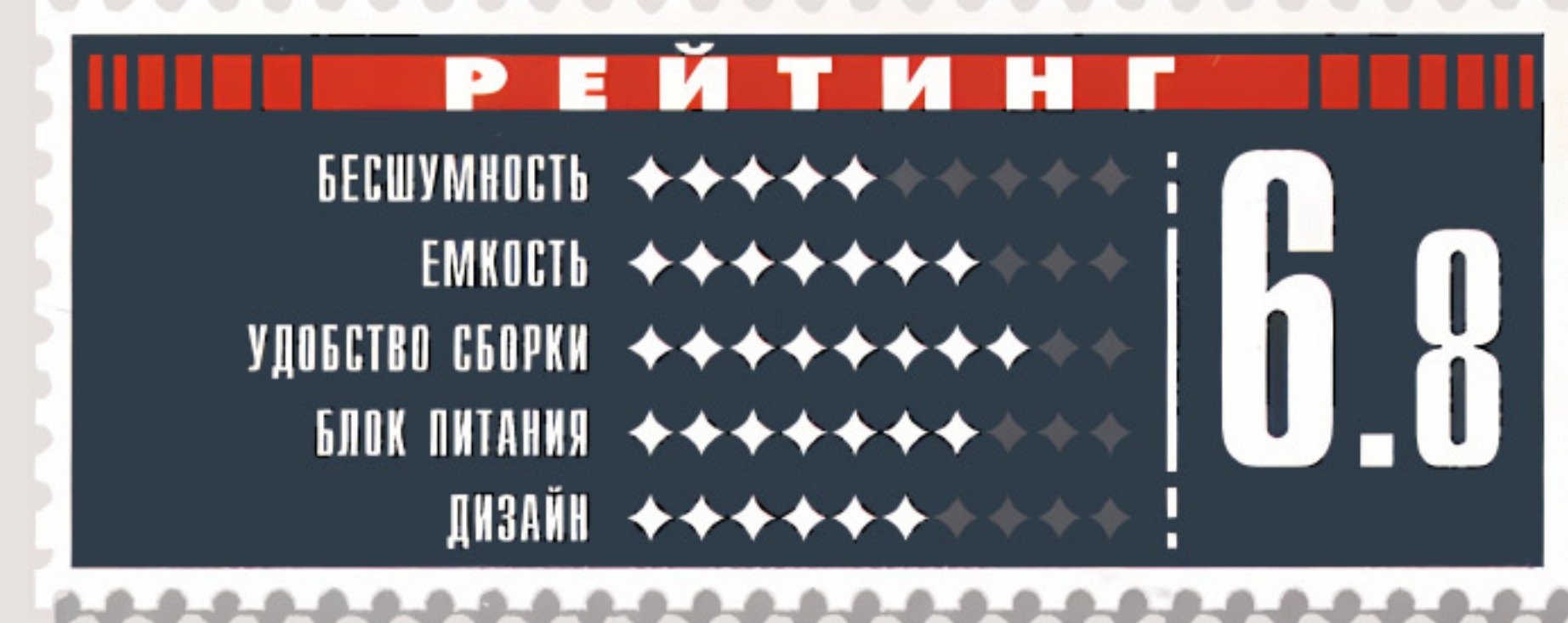


го заглушкой отсека не предусмотрено. Внешние данные не поражают воображение, но и не отталкивают – обычный строгий системный блок, без излишних изысков.

### Версия с блоком 250W



### Версия с блоком 300W



### PM-5300

Данная модель отличается от 6200 меньшими габаритами, что не пошло







ей на пользу. Уменьшилось количество отсеков под жесткие диски, и уже два нижних при установке материнской платы формата ATX будут не доступны. Блоки питания стоят такие же, а соответственно на оценку они не повлияют. Огромным плюсом является наличие дополнительного отсека под внешнее 3,5" устройство. В остальном - почти полный аналог PM-6200, чуть меньших габаритов, но не без своих плюсов.

#### Характеристики PM-5300

Размеры (ВхШхД): 420x180x480 мм  
 Количество отсеков для дисководов: 4x5.25", 2x3.5" + внутри 5x3.5"  
 Материнская плата: ATX/microATX для P4  
 Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
 Блок питания: 250W или 300W производства Powerman  
 Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор  
 Вес (без БП) нетто: 7.2 кг общий: 8.0 кг  
 Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
 Цена: \$37 (250W) и \$44 (300W)

#### Версия с блоком 250W



#### Версия с блоком 300W



#### PMPro-0031

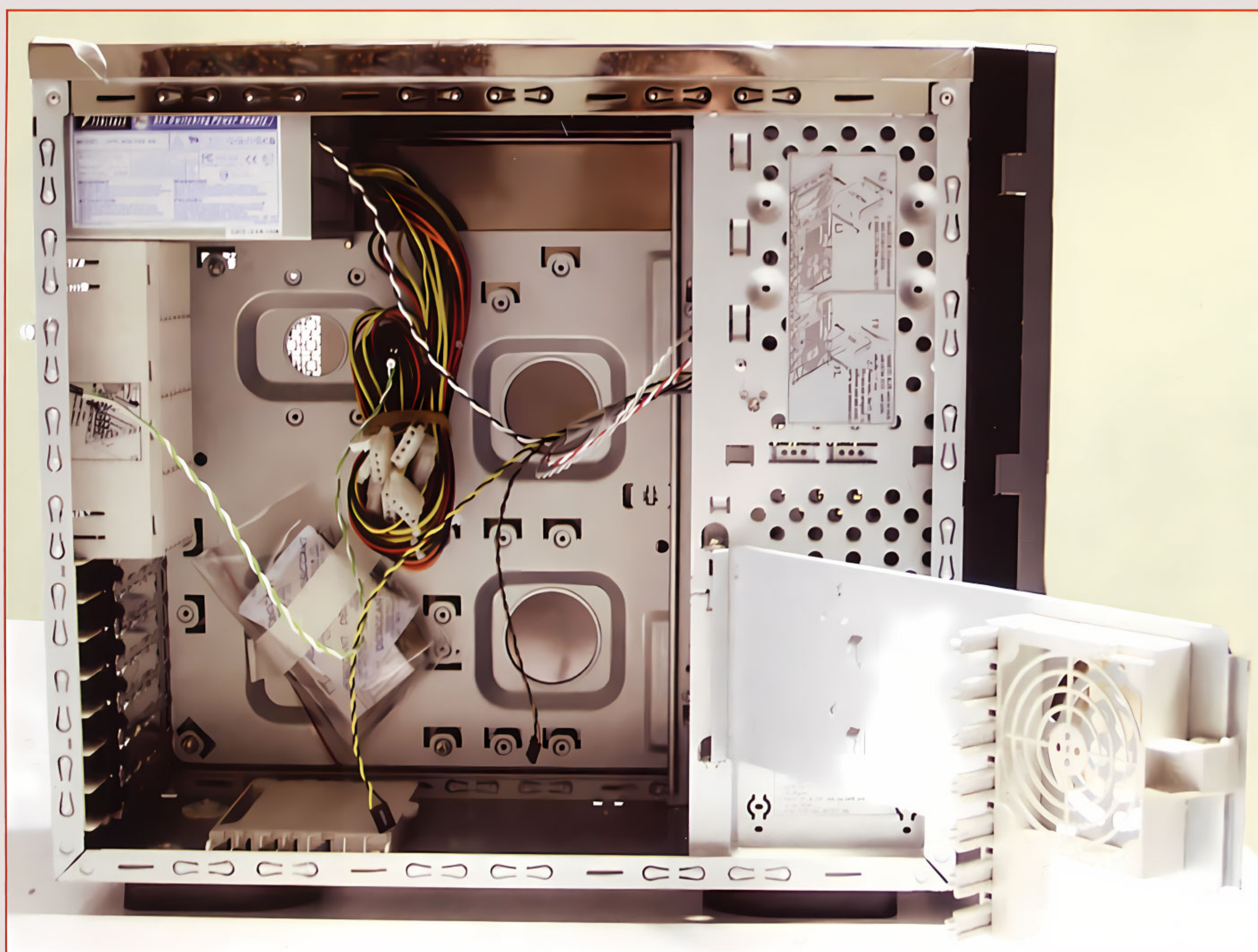
Этот корпус немного отличается от всех рассмотренных нами. Отличается тем, что самой фирмой он предназначен для мини-серверов, о чем говорит и мощный блок питания, и надежность конструкции, и запирающаяся на замок передняя дверца. Но такой красавец просто не может и не должен стоять и тихо пылиться где-нибудь в уютной прохладе серверной комнаты. Ему самое место на столе продвинутого игрока или современного бизнесмена. Его конструкция позволяет легко и непринуж-



денно менять конфигурацию, поскольку она представляет собой яркий пример того самого Screwless дизайна. Все внутри подвержено строгой логике. Каждый слот расширения оборудован специальным зажимом, твердо фиксирующим плату в своих объятиях. Все приводы устанавливаются при помощи салазок, полный комплект которых прилагается. Всего три посадочных места под жесткие диски, которые вполне адекватно вписываются во внутренний интерьер, а при помощи переходников можно занять ими и ниж-







сти подобрать привод, который гармонично вписался бы в дизайн. Мест под жесткие диски достаточно, и, что является несомненным плюсом, они расположены на почтительном удалении от материнской платы, так что при наличии такой возможности можно занять хоть все слоты, и носители в них не будут мешать свободному доступу к контроллерам и портам. Шумовые характеристики у блока хорошие. При работе уровень шума блока питания находится в комфортной зоне и не раздражает слух. При установке дополнительных корпусных вентиляторов в имеющиеся ниши громкость работы немного повышается, но все еще не выходит за допустимые пределы. Стоит отметить, что вся линейка корпусов 61xx собрана на унифицированном каркасе, и различается только комплектация и внешний вид. На передней панели, внизу, под небольшой откидывающейся крышечкой располо-

ние пятидюймовые отсеки. Практически идеал, кроме одного "но". Он черный и, следовательно, к нему сложно подобрать привод, который бы гармонировал с дизайном, именно в связи с этим - 9 в оценке внешности.



## Kaidzen

*Этот бренд недавно получил широкое распространение на нашем рынке, но уже успел завоевать себе нишу. Корпуса привлекают взгляд оригинальным дизайном, а внутреннее пространство в них распределено очень и очень удачно. Большое количество отсеков для жестких дисков и приводов позволяют вольготно разместить в них любое количество устройств.*

### 6115B

Корпус отличается оригинальной цветовой гаммой, что, с одной стороны, привлекает глаз, но создает все ту же проблему - нет адекватной возможно-



### Характеристики PMPго-0031

Размеры (ВхШхД): 430x192x535 мм  
Количество отсеков для дисководов: 6x5.25", 2x3.5" + внутри 3x3.5"  
Материнская плата: ATX/microATX для P4  
Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
Блок питания: 420W производства Powerman  
Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор + 1 место спереди и 1 сбоку для охлаждения плат  
Вес (без БП) нетто: 9 кг общий: 10 кг  
Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
Цена: \$120



### Характеристики 6115B

Размеры (ВхШхД): 420x180x440 мм  
Количество отсеков для дисководов: 4x5.25", 2x3.5" + внутри 5x3.5"  
Материнская плата: ATX/microATX для P4  
Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
Блок питания: 350W производства Cybermark  
Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор  
Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
Цена: \$42





жены два порта USB и выходы на наушники и микрофон. Доступ к ним немного затруднен при напольном размещении блока, но при установке корпуса на стол их расположение позволяет легко подключать внешние USB устройства. Внутренние кромки достаточно хорошо обработаны, что практически исключает возможность порезаться.



**6119B**



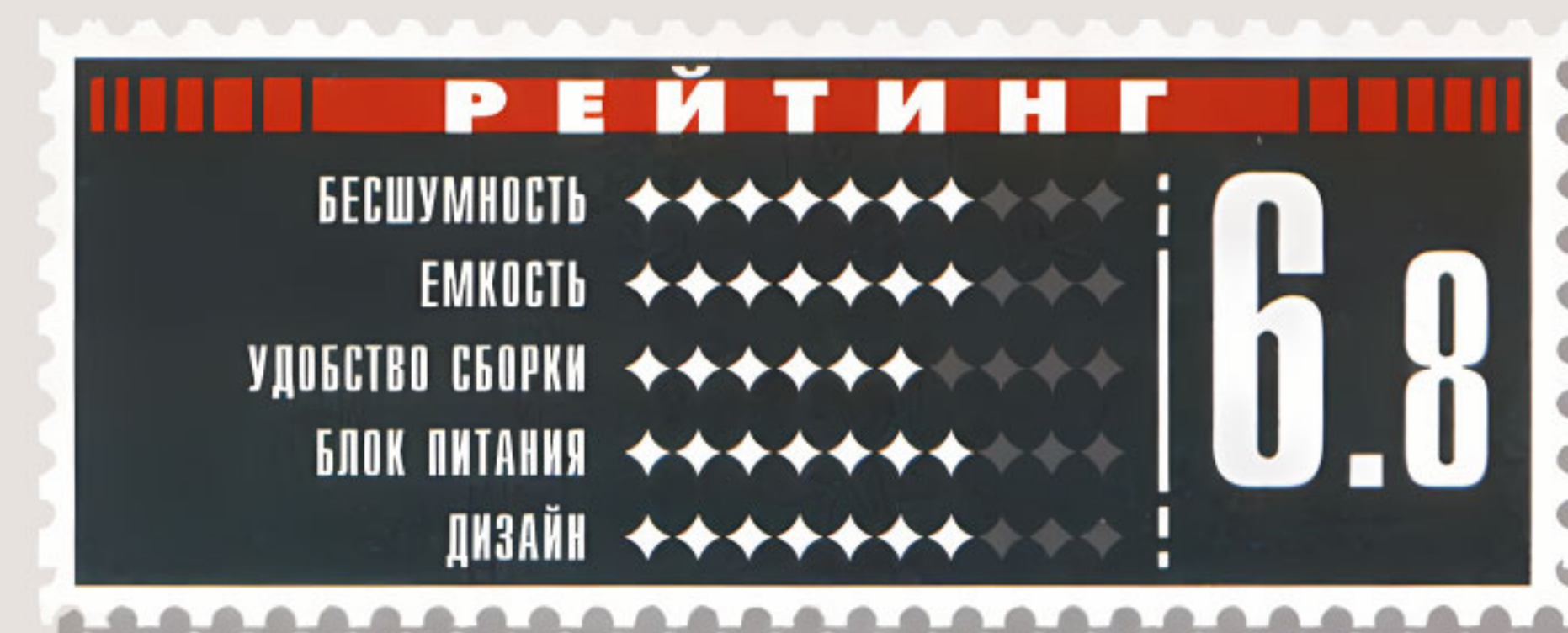
Как уже было упомянуто выше, корпуса серии 61xx практически не отличаются внутренней компоновкой. Но вот разводка внешних портов и дизайн от одного блока к другому меняются. 6119B - одна из топовых моделей в линейке. Об этом говорят строгость форм и наличие полного комплекта выходов на передней панели. Помимо уже привычных и необходимых нам USB и аудиовыходов, появляется порт IEEE 1394, который пригодится вла-

#### Характеристики 6119B

Размеры (ВхШхД): 420x180x440 мм  
Количество отсеков для дисководов: 4x5.25", 2x3.5" + внутри 5x3.5"  
Материнская плата: ATX/microATX для P4  
Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
Блок питания: 350W производства Cybermark  
Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор  
Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
Цена: \$42

дельцам цифровых видеокамер. Разводка аудиовыходов (Line in и Mic) выполнена довольно оригинально. В комплекте поставки присутствует заглушка на заднюю панель с двумя отверстиями, сквозь которые продеваются шнуры с разъемом mini-jack, а затем свободно подключаются к ауди-

овыходам звуковой карты. Такая компоновка позволяет простому пользователю избежать мук с поиском необходимых разъемов на материнской плате или звуковой карте. Расположение внешних портов в самом низу корпуса вызывает уже описанные выше неудобства при напольной установке. Пару слов о БП: на данный момент на рынке почти нет блоков с возможностью подключения монитора, у Cybermark имеется такой разъем, что позволяет избежать мешанины проводов позади ПК и освободить еще одну электрическую розетку.



#### 6122 Deluxe

Флагман 61-й серии действительно заслужил этот титул. Его внешность приведена в соответствие с современными стандартами: имеется скользящая дверца, закрывающая приводы от посторонних глаз, боковые крышки крепятся на защелках и снимаются сдвигом вверх, задняя панель укрыта под рифленным пластиковым кожухом. Все черты качественного блока налицо. Ко всему прочему на правом боку корпус несет два кулера под серебристыми решетками, что улучшает циркуляцию воздуха. Внешние порты





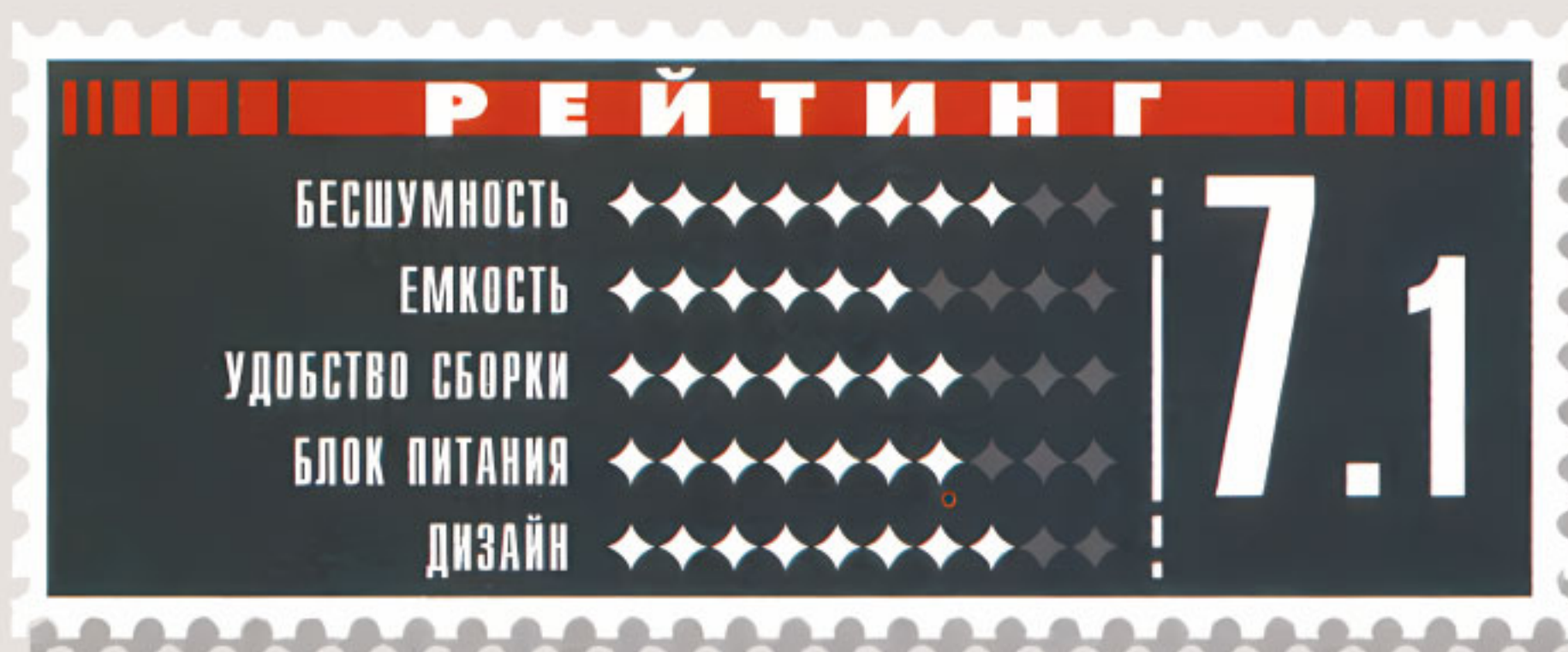


#### Характеристики 6122 Deluxe

Размеры (ВхШхД): 420x180x440 мм  
 Количество отсеков для дисководов: 3x5.25", 1x3.5" + внутри 5x3.5"  
 Материнская плата: ATX/microATX для P4  
 Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
 Блок питания: 350W производства Cybermark  
 Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор + 2 кулера на боковой стенке  
 Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
 Цена: \$52,5



USB, IEEE 1394 и аудио-выходы перенесены на торцевую левую часть передней панели, что обеспечивает более свободный и удобный доступ к ним. По уровню шума блок не выходит за границы дозволенного даже с включенными дополнительными вентиляторами фирмы Evercool. Внутренняя рама дополнительно укреплена, а все углы и края скруглены, что делает сборку не только легкой, но и безопасной. Однако до полного соответствия знаку качества не хватает одной черты: все накопители и платы расширения крепятся архаично - на винты, что не позволяет осуществлять их быструю смену. Добавить к этому корпусу салазки, и он был бы весьма близок к получению "Нашего выбора"



#### 6031-CS



Шестидесятая серия представляет собой бюджетные корпуса, но с претензией на элегантность. Небезосновательной претензией, надо признать. Строгий черный цвет, с серебристыми крышками отсеков - солидно. С черными (по цвету пластика передней панели) приводами этот блок смотрится очень неплохо. Более короткая база и меньшая высота, к сожалению, наложили свои отпечатки на внутреннее убранство. Количество отсеков для жестких дисков сокращено до четырех, и при установке в нижний из них



HDD будет немного ограничивать доступ к разъемам на материнской плате. На бюджетные корпуса установлены менее мощные БП - 300W (реально - около 280), которые чуть шумнее, чем их более мощные предшественники.

#### Характеристики 6131-CS

Размеры (ВхШхД): 410x170x400 мм  
 Количество отсеков для дисководов: 4x5.25", 2x3.5" + внутри 4x3.5"  
 Материнская плата: ATX/microATX для P4  
 Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
 Блок питания: 300W производства EZ Cool  
 Охлаждение: 2 места под дополнительный вентилятор  
 Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
 Цена: \$35





ки. Внешние порты снова "депортированы" (простите мне легкий каламбур) в самый низ корпуса, что не очень хорошо сказывается на их доступности.



## 6058-GS



### Характеристики 6058-GS

Размеры (ВхШхД): 410x170x400 мм  
 Количество отсеков для дисководов: 4x5.25", 2x3.5" + внутри 4x3.5"  
 Материнская плата: ATX/microATX для P4  
 Слоты ввода/вывода: 7 слотов PCI/AGP  
 Блок питания: 300W производства EZ Cool  
 Охлаждение: 3 места под дополнительный вентилятор  
 Комплектация: шнур питания, комплект для сборки  
 Цена: \$35

Второй "шестидесятник" тоже хорош собой, тоже черный, но с небольшими изысками на передней панели. И снова порты внизу, и снова не очень доступны. Из нововведений можно отметить появление места под 100-миллиметровый вентилятор в передней части корпуса. Его установка решит проблему с охлаждением жестких дисков, если не раз и навсегда, то на очень длительное время. В остальном же, 6058-GS мало, чем отличается от своего собрата по серии 60xx. Тот же блок питания, те же габариты. И довольно приличный шум при работе.



## HP

Компанию Hewlett-Packard знает "не только взрослый, но даже карпуз". Это действительно Бренд, с большой буквы. Хотя сама компания не производит корпуса, но для нее их делают другие фирмы. Рассмотренный нами корпус был изготовлен на производственных мощностях компании Supermicro.

### HP 5065-7376

Компания HP некоторое время назад решила приостановить выпуск настольных ПК, и целая партия корпусов попала в розничную сеть. Теперь выпуск снова возобновлен, а такие корпуса больше



почти не производят и, честно признаться, зря. 5065-7376 - второй образец Screwless дизайна в нашем

**ВЕЩЬ!**





# Альфа Трэвел

- Египет  
- Турция  
- Испания  
- Греция  
- Хорватия  
- Кипр



## Характеристики HP 5065-7376

Размеры (ВхШхД): 480x205x440 мм  
Количество отсеков для дисководов:  
3x5.25" + внутри 2x3.5"  
Материнская плата: ATX/microATX  
для P4  
Слоты ввода/вывода: 7 слотов  
PCI/AGP  
Блок питания: 300W производства  
Delta  
Охлаждение: 1 90-мм кулер на  
задней стенке  
Вес: 12,5 кг  
Комплектация: сам корпус  
Цена: \$72

обзоре. Все гениальное просто, но почему до этого додумываются лишь гении? Отсеков под HDD всего два, но каких! Они расположены в отдельной съемной корзине, для каждого диска есть комплект металлических (не алюминиевых, а стальных) салазок. Корзина повернута в сторону откидывающейся крышки, что позволяет легко производить манипуляции с жесткими дисками (снимать, ставить, отключать, менять джамперы и т.д.). Даже крышка крепится не на винтах, а на крупной защелке, ее очень удобно снимать/одевать. Кроме того, корпус магнитно- и шумоэкранирован, за счет специальных вставок на стенках. В комплекте с корпусом поставляется флоппи-дисковод, органично вписанный в дизайн. Материнская плата устанавливается на уже смонтированные ножки. Два порта USB расположены под пятидюймовыми отсеками, практически посередине корпуса, что даже при неполной установке позволяет легко ими пользоваться. Дополнительный 90-мм вентилятор, работающий на выдув, обеспечивает отличный отток нагретого

воздуха из корпуса. Слоты расширения на задней панели закрыты заглушками, прижимающимися специальной пластиной изнутри, что позволяет легко менять платы безо всякой отвертки. Строгий двухцветный дизайн (темно-синий с белым) позволит корпусу легко вписаться в любой интерьер и гармонировать с любыми периферийными устройствами. Блок питания Delta Rev.4 имеет внутреннюю защиту от перепадов напряжения и отлично переживает даже резкие скачки и кратковременное отключение питания.



В обзоре представлены новинки российского рынка. Между тем, выбор корпуса - проблема практически вечная. Мы не затронули пока некоторые широко распространенные на рынке корпуса: Inwin, Codegen, LCT и другие, они станут темой наших дальнейших обзоров в самое ближайшее время.

Несмотря на присутствие в материале заведомо более дорого PMPPro-0031, мы отдали наш выбор производству HP (Supermicro). Он сочетает в себе все качества, необходимые современному корпусу, - надежность, внутреннюю простоту, строгий и элегантный дизайн. На данный момент это лучшее приобретение для домашнего ПК. Его хватит, чтобы удовлетворить практически любые нужды пользователя.

Образцы для тестирования  
предоставила компания PCLabs

Н







# ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Вот и снова мы в бою, снова помогаем вам решить компьютерные и околокомпьютерные проблемы. Раздел живет и развивается, и все благодаря большому количеству писем, приходящих от вас. Спрашивайте, и мы ответим. "Железный раздел" спешит на помощь.



Вот первый раз купил ваш журнал, пока все чики - чики, но вот открываю я Железную почту, и понимаю, что у меня дела не лучшие. Решил написать. В общем бэды такие: обновил я свой AVP (83142 виря), и хорошо, что обновил!!! Нашел TrojanDown loader. Win32.Difusa.j после этого нашел TrojanDownloader.Win32.Difusa.aa. В инете не нашел ничего про это кроме [www.viruslist.com](http://www.viruslist.com) там только описание семейства Trojan Downloader. Win32.Difusa, но ничего нет про aa.j. и др. Затем установил Ad-aware 6.0 personal, нашел штук 15 ключей, файлов - короче шпионов. После капитальной "зачистки" компа начались глюки. Тормозим при виде чего угодно любой программы, инета, и т.д. Пожалуйста расскажите про этих вирусов, и как исправить мои бэды...

Паша (...Les...)

## Компьютерный вирус!

Вы только что были заражены компьютерным вирусом!

Так как мы не имеем непосредственного доступа к вашему компьютеру, то полагаемся на вашу порядочность!

Пожалуйста, разошлите это сообщение всем абонентам в вашей адресной книге!

Пожалуйста, удалите все файлы с жесткого диска вашего компьютера!

Большое спасибо!

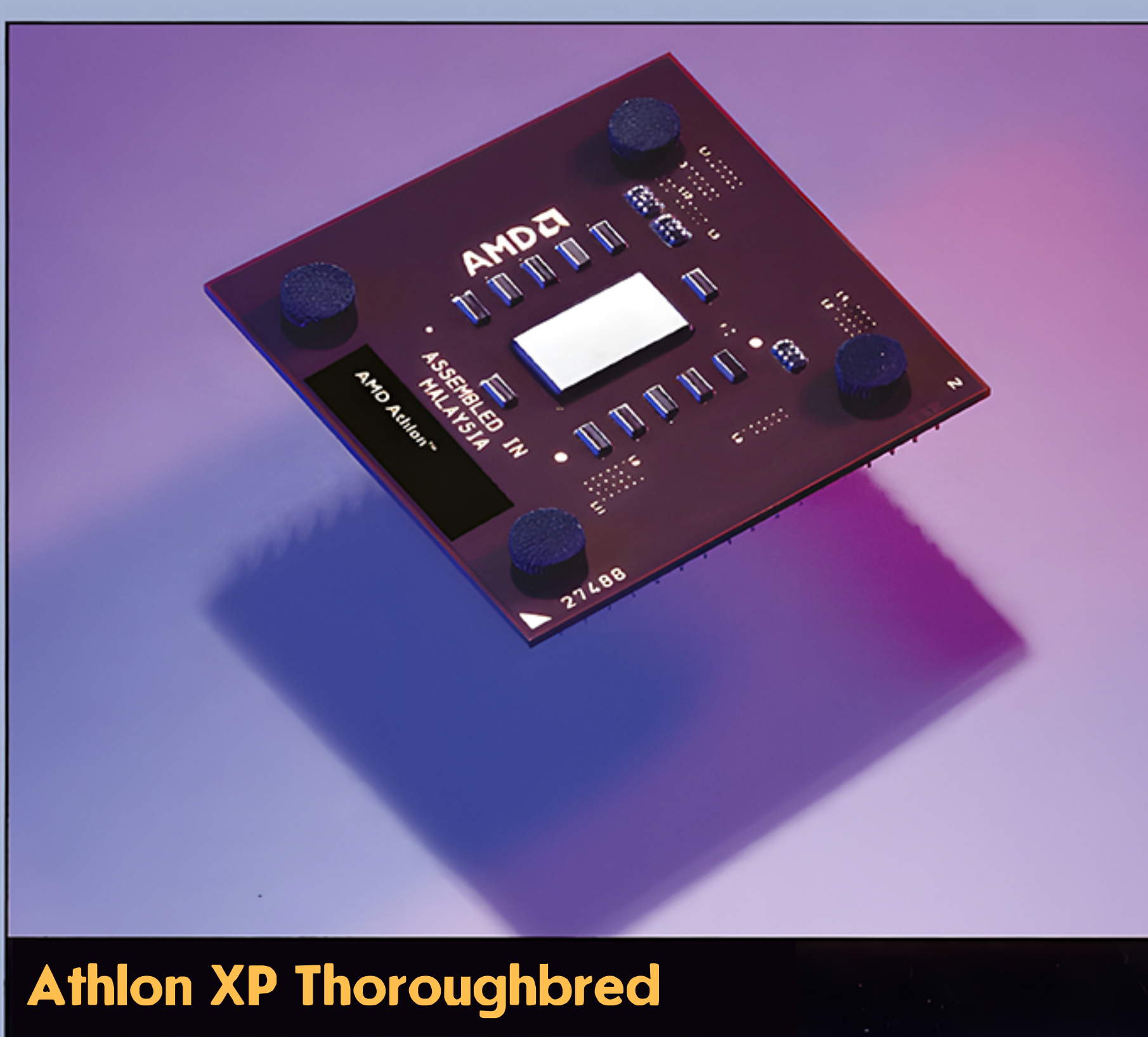
TrojanDownloader.Win32.Dyfuca - это семейство вирусов-троянцев, предназначенных для загрузки на зараженный компьютер программ типа adware/spyware (adware - принудительная реклама, т.е. вирус будет периодически выбрасывать ваш браузер на сайт с рекламным содержанием либо открывать отдельные окна с разнообразными, зачастую не очень приятными рекламами; spyware - вирус позволяет наблюдать за действиями, производимыми пользователями на компьютере, такими, как ввод паролей, используемых в Сети). Однако к тормозам ПК это не имеет никакого отношения. Все очень просто: наш любимый "Касперский" слишком скрупулезно, иногда даже маниакально дотошно (особенно версия 4.0) относится к защите машины, на которой установлен. Он "подгребают" под себя проверку любого запускаемого процесса, любого скачиваемого файла, любой открываемой папки. Спасти вас может только правильная настройка, то есть отключение определенных второсте-

пенных модулей мониторинга, либо временная "измена" дорогому сердцу "Касперскому" с его более покладистыми и шустрými в работе коллегами - Sophos или eTrust. До выхода версии "Антивируса Касперского 5.0" (кодвое имя "Аргентина") осталось чуть больше месяца, в ней проблему быстроедействия обещают устранить. А пока поставьте другой антивирус, возможно для вас это будет самый простой выход.



Меня заинтересовала фраза "Одно время в продаже даже была партия процессоров Thoroughbred B с незаблокированным множителем..." так вот у меня Athlon XP Thoroughbred A 1700+ тоже с не заблокированным множителем. Но в статье не слова про незаблокированный множитель на Thoroughbred A, при этом об этой серии не лестно отзываются в этой же статье "... а вот процессоры степинга А не заслуживают такой похвалы...". Никаких нареканий у меня к моему Thoroughbred A 1700+ нет, максимальный нагрев (летом в жаркую погоду) 43 градуса, в среднем же температура 38-40, так чем же он тогда плох. Или мне попался какой то особенный экземпляр?

Иван Антилов



Athlon XP Thoroughbred

Вам не попался какой-то особый экземпляр, достаточно вспомнить, чем нас порадовали первые процессоры на ядре Thoroughbred, в простонародье - "торики". А причиной послужило очень легкое разблокирование множителя путем переключения последнего мостика в группе L3. Этот процесс оказался менее трудоемким, чем на предыдущем ядре Thunderbird. Так вот, первым степингом из выпущенных был именно А и, следовательно, именно у него

было необходимо переключать мостик. Новый степинг В открыл и новые возможности. Теперь множитель не был фиксирован на аппаратном уровне, но, тем не менее, для корректного изменения множителя на старых материнских платах необходимо обновление BIOS. Для тех, кто не хочет связываться с перепрошивкой BIOS или в случае, если для материнской платы нет свежей прошивки, остается действенным старый способ. Вы, скорее всего, перепутали множитель с частотой шины, которая не заблокирована и у А, и у В степинга. Насчет температуры - имеется в виду, что по заводским допускам процессор может нагреваться до 90 градусов (степинг А) и до 85 (степинг В). Следовательно, "торики" В греются меньше, что и доказывает такой процессор, который при разгоне до 2.2 ГГц прекрасно живет и греется не больше 36 градусов.



Добрый день! Есть две проблемы, решения которых я сам не нахожу, поэтому и обратился к Вам. Для начала о своем компьютере:

Процессор - Intel Celeron 1200 Mhz  
ОЗУ - 256 Mb DDR

Video - Nvidia Geforce 2 MX/MX 400 32 Mb

Audio - VIA Audio (Wave)

ОС - Windows Me

CD - 1. Sony CD-RW 16/10/40

2. LG CD - Rom 52x

А первая проблема, собственно вот в чем: у меня не копируется музыка с обычных аудио-дисков в MP3 формат. Поверьте, я перепробовал все конверторы, которые попадали мне в руки, в том числе и те, которые находил на Вашем диске (CDex, FreeRip, и т.д.). При каждой попытке у меня либо намертво вис компьютер, либо сидюки не подавали признаков жизни. И такая же история с Windows Media Player (9.0). Один очень умный человек, мой знакомый, высказал идею, что у меня конфликтуют два сидюка, при этом он не сообщил, что мне делать.

Вторая проблема: у меня постоянно в каждой папке появляются по два скрытых файла: folder.ini и desktop.ini. После их удаления они не появляются вплоть до запуска любого компакт-диска, после чего снова появляются. Может, конечно, ничего страшного в этом нет, но хотелось бы мне это прояснить.

Александр





**У владельца этого системного блока проблем с копированием музыки вообще нет...**

А вот и первое решение: у вас, скорее всего, не установлена библиотека ASPI от Adaptec. Скачать версию можно на сайте производителя [http://download.adaptec.com/software\\_pc/aspi/aspi\\_471a2.exe](http://download.adaptec.com/software_pc/aspi/aspi_471a2.exe). Данная библиотека позволяет системе правильно распознавать устройство и корректно считывать с него информацию об аудио/видео потоках. Решение второе: вариант А - "простой" - переустановить систему и поставить Windows 2000 с правами администратора для вас. Вариант Б - "чуть более сложный": возможно, у вас стоит программа-viewer, которая таким образом индексирует содержимое ваших папок; стоит посмотреть ее настройки и отключить данную опцию. В появлении этих файлов ничего "криминального" нет, и особенно волноваться по этому поводу не стоит.



*Возникла у меня проблема: играю в Silent Storm. Через 2-3 часа игры комп перезагружается! После перезагрузки игра перезагружается через 10 минут! Комп перезагружается и в других играх. Нужна помощь!!!*

**Вицин Иван**

Проблема вполне ясная и очевидная. Варианта два - перегрев или нехватка питания. Внимательно осмотрите свой системный блок и его содержимое. Скорее всего, у вас слабый блок питания, на который запитано больше устройств, чем он при всем желании сможет "прокормить". В связи с этим при запуске 3D-игр, когда нагрузка на БП растет, по-



**Не пора ли проверить кулер?**

следний не справляется с поставленной задачей и пускает ПК в перезагрузку. Очень внимательно отнеситесь к проблеме охлаждения, такие сбои могут возникнуть и в случае некорректной работы кулера процессора. Он может быть засорен, либо плохо смазан, или поврежден, что при увеличении нагрузки на процессор приводит к его перегреву, а встроенный датчик перезагружает систему в целях предотвращения повреждения/разрушения ядра CPU.



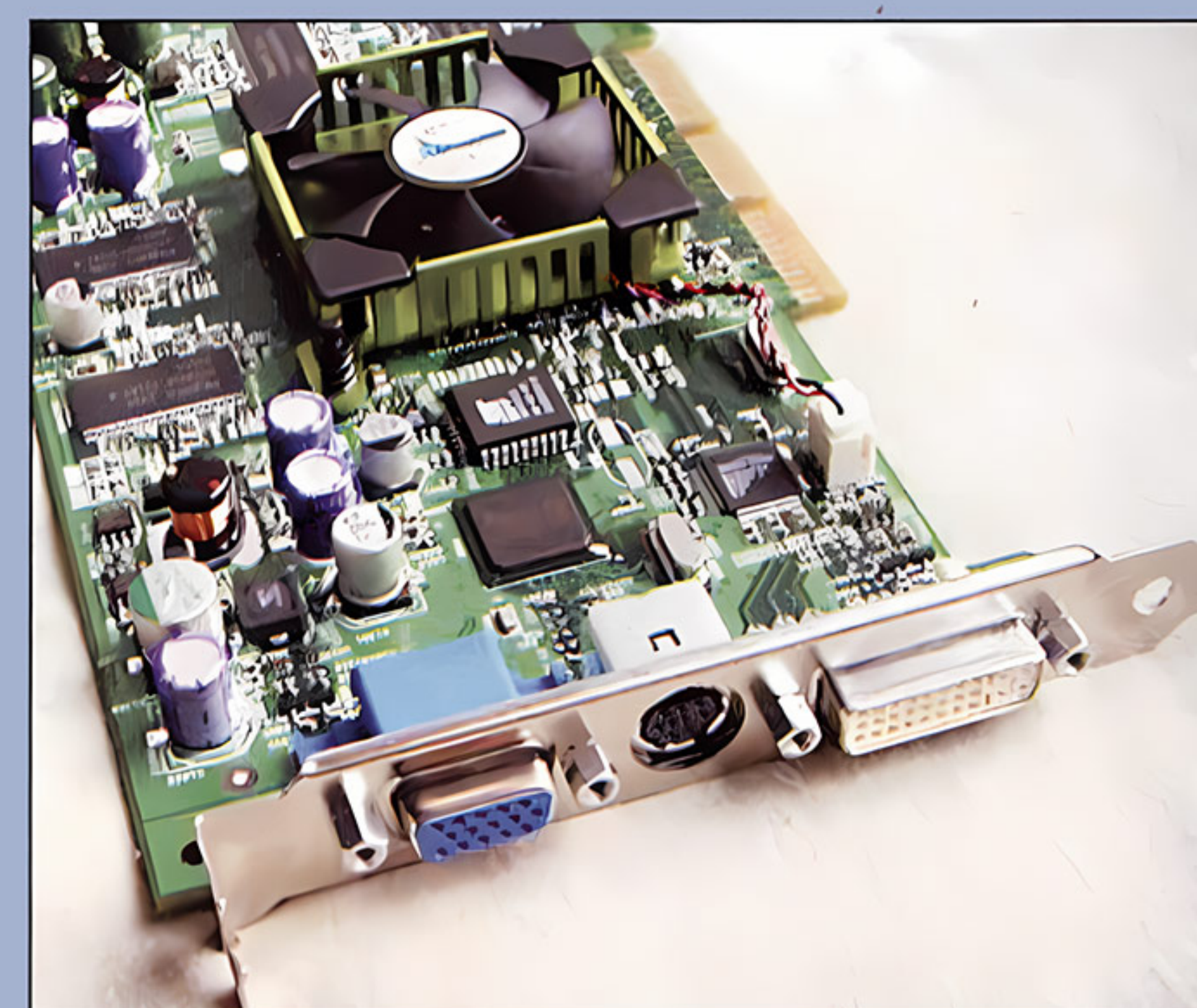
*У меня тут к вам парочка вопросов. Во-первых, в "Сведения о системе" написано, что полный объем физической памяти - 512.00 Мб, а доступно физической памяти только 254,26 Мб! Что делать, и как это исправить!? И, во-вторых, у моего друга такая же, как у меня система, с той лишь разницей, что оперативка у него в 2 раза меньше (256 Мб), ну и видюха не GeForce 4 440 MX, а GeForce 4 Ti (не помню точно, какая модель). Так вот, у него, к примеру, UT 2003 идет без тормозов на максимальных настройках, а у меня на них же тормозит. Подскажите, что мне делать! Пожалуйста! С уважением,*

**Контузов Андрей а.к.а. Туз.**

В сведениях о системе отображается количество памяти, свободной от приложений и системы. На самом деле у вас, конечно же, стоит 512 Мб, но дело в том, что операционная система очень большое число ресурсов отбирает под себя, а следовательно, память, хотя и не занята, но может быть зарезервирована системой под какие-либо нужды. Исправлять здесь ничего не надо, поскольку на производительности это никак не отражается. И мой вам совет: не пользуйтесь липовыми "оптимизаторами всего и вся", так широко рекламируемыми в интернете. От них вы добь-

тесь только лишнего засорения системного реестра и дисбаланса в хрупкой системе настройки ОС. Если у вас нет достаточных познаний в тонких настройках, то лучше ничего не трогайте, ничего не меняйте.

Теперь по поводу видеокарты. То, что стоит у вас, - не что иное, как обреченная версия полноценной GeForce 4, ориентированная на офисную работу, а не на игры. Ti 4200 (которая, скорее всего, стоит у вашего товарища) - не что иное, как оптимизированная под игровые приложения, высокопроизводительная видеокарта с повышенными частотами графического процессора и памяти. Ничего удивительного в



**Референсная карта GeForce4 Ti 4200 (64 Mb) от NVIDIA**

том, что она работает быстрее. Единственное, что могу посоветовать, - это апгрейд. Вариант - GeForce 4 Titanium (Ti4200 или Ti4600), но не обращайтесь внимания на FX5200 и FX5600, они слабее. Удачи.

*На вопросы отвечал Андрей БУТУСОВ.*

**Орфография и пунктуация в письмах сохранена.**

*Если у вас с железом все в порядке, то вам не потребуется писать на [hardware@gamenavigator.ru](mailto:hardware@gamenavigator.ru).*

**Н**



# Дон Кихот в отпуске

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Terra ICT** ★ Разработчик **Terra ICT** ★ Дата выхода **Не известна** ★ Сайт **www.knight-online.com.my**

*По ночам мне мерещатся рев труб, стук копыт тяжелых рыцарских коней и треск ломаемых копий. Я почти уже рыцарь, дело за малым - купить коня и найти такое место, где нас много, и где на меня никогда не будут смотреть, как на помешавшегося офисного клерка, взявшегося не за свое дело. Одной из таких площадок и должна была стать игра Knight Online, которая, судя по названию, подходит мне на все сто. Не буду развивать интригу и скажу сразу, этого не произошло. Почему - читаем дальше и рыдаем.*

## Хочешь быть героем?

Громкое название игры, заключавшее в себе нечто, доселе невиданное, привлекло к себе внимание большой толпы поклонников жанра. Я не стал исключением и скачал довольно увесистый клиент. После нехитрой процедуры регистрации игра запустилась сразу, без каких-либо дополнительных требований. И очень быстро загрузилась, что само по себе приятно. В общем, процесс пошел, и вместе с ним резко подскочило разочарование. Рыцарями-то тут и не пахнет... Налицо классическая деза, как раз в духе неизвестных спецслужб.

Всего в наличии имеется две расы и четыре класса персонажей - воины, луч-

ники, маги и священники (также известные в миру как клирики), естественно, каждый со своими начальными атрибутами и скиллами. Мой священник оказался женщиной в купальнике с булавой в руках, что, несомненно, порадует злостных атеистов. Кстати, сейчас изменять внешний вид перса можно лишь в очень небольших пределах, но надеюсь, что это досадное недоразумение будет исправлено.

Перефразируя известного актера, можно сказать: "Город был маленький, но хороший..." Центральная площадь с окружающими ее строениями, густо заселенная спекулянтами, создает видимость эдакого птичьего базара. Есть, конечно, и неписишные продавцы, но они продают в основном хлам, годный только для самых неопытных. Работает все это по стандартной схеме, ни на йоту не отклоняясь от неписанных правил RPG. Кроме торговцев, есть еще и "залетные" персонажи, у которых всегда готов для тебя квест. Система квестов банальна до неприличия - принеси мне то-то, и я тебя вознагражу. Вознаграждение - экспа и деньги, иногда - рарные штучки. Что же касается какого-нибудь глобального квеста, то этого нет и, судя по всему, не будет. Единственное, что разнообразит игру, - это некие публичные ивенты, ко-

торые периодически устраивают ГМы. К примеру, одна раса должна сопроводить кого-нибудь, а вторая его убить, а в качестве награды все участники получают энную сумму денег и так называемые nation points. Что это такое, я так и не понял, потому что в подобных ивентах принимают участие персы уровнем от сорока и выше, а я пока, как говорится, ростом не вышел (не исключено, что это аналог Realm Points в DAoC, расходуемых на получения специальных умений - прим. ред.)

Стоит отдельно остановиться на экипировке. Для этого полезного занятия отведена целая куча слотов, в ход пошли даже уши, на которые можно повесить аж два дополнительных магических девайса, не считая всех остальных частей нашего тела. Странно, что до ноздрей фантазия разработчиков не дошла, наверняка они не слышали о пирсинге...

Вся экипировка четко поделена на классы, поэтому маг никогда не сможет надеть робу священника, а воин - примерить на себя магические штаны. Помимо этого, шмотки делятся еще и по признакам. С одними ничего нельзя сделать, вторые поддаются магическому апгрейду, в результате чего возрастает их убойная сила, а третьи сами по себе являются магическими.



## Материализация чувственных идей посреди базара





Заканчивая описание процесса экипировки, хочу сказать о довольно странной по нынешним временам "фи-че". Все, что вы наденете на себя, никоим образом не отразится на вашей внешности, за исключением оружия. Таким образом, моя подопечная обречена носить купальник всю свою жизнь и учиться игнорировать свист и улюлюканье оборачивающихся вслед мужиков. Неужели все так и останется?

### Вся наша жизнь - прокачка

Интерфейс игры очень прост. Набор окошек и действий сам по себе стандартен, и добавлять к нему что бы то ни было не имеет смысла, так же, как и описывать его подробно - инвентарь, чат, атрибуты и скиллы чара. Поэтому обращу ваше внимание на более глобальные и интересные вещи, такие, к примеру, как прокачка. Все возможности нашего брата поделены на две части. Первая - это атрибуты, такие, как сила, интеллект, магическая сила и так далее, всего числом пять штук. За каждый прокачанный уровень вам полагается три очка, которые вы и распределяете по необходимым способностям. Вторая часть - это непосредственно скиллы. Сначала у вас есть только базовый набор скиллов, которые подключаются по одному по мере прокачки до десятого уровня. После этого вы выбираете специализацию, и начинаете добавлять скиллпойнты, коих на каждый уровень выдается по два. По мере достижения определенного числа скилл-

ба, а на помощь вам летит целая орда недокачанных собратьев. Поубивал бы всех, да нельзя на нубской территории. Единственная отрада - это мысль о том, что там, за телепортом, нас ожидает другая игра...

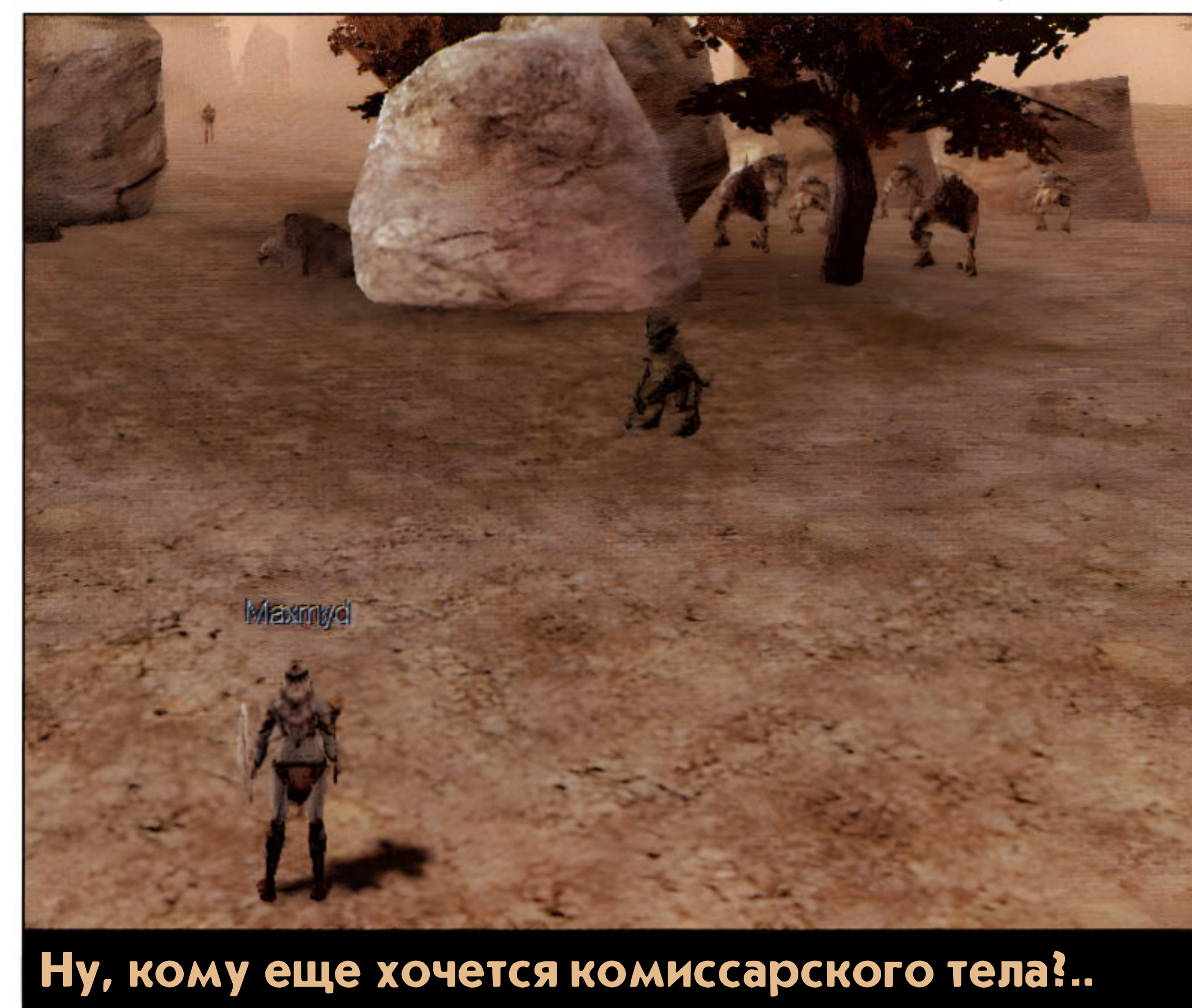
Из общественных организаций игрокам доступно две - кланы и банды. Поначалу неплохо поучаствовать в какой-нибудь банде, потому как с каждого монстра, убитого членом банды, вам причитается экспа и часть денег, причем независимо от того, участвовали ли вы в заклании или нет. Если банда достаточно большая - пять-десять человек, то экспа сыпется на чара только так. К примеру, всего за час я прокачался с восемнадцатого уровня до двадцать первого, включившись в банду из семи человек. Примечателен тот факт, что вы можете сформировать банду только в том случае, если разница в ваших уровнях не большая.



Обычно священники так и одеваются

ного монстра порядка трехсот монет, так что я пока не понимаю, как можно заработать такие бабки. Единственное, что лезет в голову, - так это квесты, хотя многие сложные квесты, заточенные под прокачанных чаров, сами по себе требуют миллионных затрат. Кстати, между делом замечу, что крафтинга в игре нет и не будет в помине, так что не стоит надеяться на этот источник доходов.

О графике в игре можно сказать только "напоследок", потому как она простая и дешевая. Низкополигональные персы и mobs, убогие деревья, все это сразу и сильно бросается в глаза. Да еще и страшная погода. Не в смысле угрожающая, а просто выглядит так же, как и местный пейзаж. Временами становится темно и валит снег. А потом опять все хорошо. Эффекты в игре находятся примерно на том же уровне, то есть вызывающе среднего



Ну, кому еще хочется комиссарского тела?..



пойнтов вам будут открываться те или иные возможности.

Интересно то, что распределение атрибутов и скиллов можно сбросить, заплатив определенную сумму, возрастающую по мере роста наших способностей, и "нарастить" по-новой, в соответствии с необходимостью. Это удобно, так как игрок никогда не бывает уверен в том, что он распределил скиллпойнты правильно.

Ну а что касается самого процесса прокачки новичка, то он туп и прост. Идете за город и начинаете методично валить мобов. С каждого монстра падает чуть-чуть денег и разные феньки, призванные облегчить нелегкую жизнь нуба. Единственная беда в том, что, как и подобает подавляющему большинству подобных игр, монстров на всех не хватает. А, знаете ли, так бесит, когда ваш перс начинает валить вкусного мо-

После того, как вы добрались до двадцатого уровня, вы можете воспользоваться телепортами, их по одному на каждую расу. Сейчас на каждый телепорт доступно по четыре локации: три нейтральные и одна - зона боевых действий между расами. Нейтральные локации представляют собой деревни, некие гарнизоны среди неведомых земель. Количество народу, обитающего там, невелико, поэтому с охотой на монстров там посвободнее. Но, конечно, если вы вдруг захотели приобрести рарную вещицу, то придется возвращаться в город, потому что рынков в деревнях нет. Единственная отрада - это возможность приобрести себе плащ-накидку любого цвета за просто бешеные деньги - несколько миллионов монет. Скажу для ориентира, что, будучи персом двадцать первого уровня, я выдергиваю с каждого аналогич-

качества. В общем, куда ни глянь, глазу не за что зацепиться.

### Дежавю

Я несколько раз перечитывал все вышеизложенное, и у меня сложилось устойчивое ощущение уже виденного ранее. Все это попадалось мне на глаза не раз, все эти фи-чи уже были когда-то, вся эта графика была нарисована пару лет назад. Получается, что и писать-то было не о чем. Игра стандартна для своего жанра, в ней нет ничего нового, и играть в нее можно только тогда, когда есть время, свободное от других игр классом повыше, либо пока она бесплатная. На данный момент я нашел в ней всего два плюса - мой модем с ней справляется на ура, и игра вообще не тормозит и очень шустро грузится. Но это явно не повод для восхищения.

Н



# Полтора центнера героизма

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **NCSoft** ★ Разработчик **Cryptic Studios** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.cityofheroes.com**

Народная любовь к героям, спасающим мир, приобрела угрожающие размеры. Мало им комиксов, так давайте примем личное и самое непосредственное участие в битве за мир. Именно эта идея зацепила разработчиков из NCSoft, когда они обдумывали сюжет новой MMORPG City Of Heroes.

## МАЛЕНЬКИЙ ГОРОД...

Итак, перед нами Парагон Сити, город, в котором волею судьбы рождается наибольшее количество героев на квадратный фут американской площади. Прошло много лет после событий, потрясших мир, включая "великую депрессию", антиглобалистские выступления и даже вторжение инопланетян, но дружный американский народ все это пережил, хотя сейчас и не самые лучшие времена. Но на то мы и герои, чтобы победить зло, не так ли? Согласные со мной надевают красные и синие костюмы с золотыми полосами по швам и, вооружившись кучей power-up'ов, идут бить врага на нашей территории, которая ужасно велика и многообразна. Конечная цель - очистить любимый город от нечисти, но, как вы сами понимаете, процесс этот занимает длительное время, за которое герои успеют подрасти и подкачаться, чтобы потом... Но это уже другая история.

Весь город делится на три зоны. Первая - сам Город, территория, безопасная для проживания, поэтому нашему юному герою ничего не угрожает, если только он сам не нарвется на неприятности. Вторая, Грязная зона, уже более опасна, поэтому немногие осмеливаются там жить, но, по большому счету, основное население таких районов - банды так называемых "злодеев" (Villains). Но и там наш перс еще может жить и трудиться, конечно, достигнув определенного уровня. Третья зона - самая опасная, Зона Испытаний. Здесь вообще нормальные люди не обитают, одни враги, и в пересчете на

одного героя количество монстров может достигать невообразимого уровня. Причем сделано так, что в одном из таких районов находится резервуар, снабжающий город водой, и он периодически подвергается атакам плохих парней, поэтому частенько в народ бросается клич "Доколе?!", и очумевший от сна батальон новорожденных героев, матерясь и ломая ноги, несется через весь город на защиту своей порции воды.

## ... С НАСЕЛЕНИЕМ МЕНЕЕ ПЯТИДЕСЯТИ МИЛЛИОНОВ...

На нескольких тысячах квадратных милях смешалось добро и зло. Пропорции уточняются, но, пока идет подсчет убытков, можно все-таки определить примерное соотношение сил. Сначала о добром и вечном. Рядом с нами обитает куча сочувствующих граждан (неписей конечно), объединившихся в добровольные народные дружины. Этих организаций всего четыре, и каждая из них была в свое время основана одним или несколькими героями именно для того, чтобы остальные людишки не простаивали без дела, а учились прекрасному. Доблестная милиция (если кто уже не помнит, этим словом называются отряды ополчения) бродит по освоенной части города и помогает всему, что движется.

Ну и, разумеется, есть плохо организованная и абсолютно неуправляемая толпа героев, раскрашенных во все цвета радуги и не обремененных умом. Куда ни глянь, все идет в мышцы. Однако тех мышц почему-то полностью хватает для того, чтобы выжить. Вы поняли, к чему я клоню?

А все остальное, собственно, и есть Зло. Рикти, инопланетяне, чудом оставшиеся в живых после вторжения, Зате-рянные, которые так и не дождались выполнения социальных программ (ау, бюрократы!), Терновый круг, некий магический культ, начавший свою историю в конце девятнадцатого века, а также Crey Industries, высокотехнологичная корпорация, поднявшаяся на вершину мира на волне насилия. А где бандитская корпорация, да еще и занимающаяся наукой, там и продукт их технологии - ужасные и беспощадные киборги, которых однозначно нужно давить левой ногой. Ну и напоследок совсем уже смешной факт. В числе врагов есть и нацисты, оставшиеся в Америке после Второй мировой. Они так и не поняли, что война кончилась, и до сих пор продолжают пускать поезда под откос.

И все они против нас, героев. Остается только стиснуть зубы и броситься в ураган злой силы, дабы... Ибо... Коро-



Мой папа, как напьется, так весело чудит...

## У местного мэра и офиса под стать. С автопортретом на ступеньках





че, вы меня поняли, берите бейсбольные биты.

### ... И ВСЕ КРУГОМ ВОЮЮТ...

Содержание игры довольно оригинально. Крафтинг и добыча ресурсов отсутствуют напрочь. Единственным элементом RPG остаются квесты, а все остальное – сплошная битва за выживание. Не знаю, отпугнут ли "Герои" ту часть играющего человечества, которая привыкла долбить руду и выпускать плохо клепаные кольчуги, но другую его часть, настоящих воинов, она привлечет точно. Ведь для этого столько сделано.

Взять, к примеру, скиллы наших героев. Весь упор сделан на две составляющие – power-ур'ы и одежду персонажей. Причем все апгрейды игрок получает от так называемых контактов, которые время от времени подкидывают ему квест-другой, и он, как юный пионер, мчит за очередной фишкой, которая позволит ему подпрыгивать на полметра выше. Контакт может быть любая непись: журналист, учитель, водопроводчик – в общем, каждый, кто подойдет к вам с заготовленным текстом, а не с бензопилой. По мере того, как облик нашего героя приобретает привычные для всемогущего воина очертания, квесты становятся сложнее, а награда выше.

Все награды делятся на несколько типов – Inspirations и Enhancements. Первые улучшают возможности героя на короткий промежуток времени, и их чаще всего можно найти, а насчет вторых (назовем их проще – примочками) можно слегка развернуть тему. Дело в том, что каждый power-ур изначально имеет как бы несколько слотов. Так вот эти примочки вкладываются в свободные слоты, улуч-

шая тем самым возможности героя, причем сменить их нельзя, поэтому нужно быть внимательным. Но с повышением уровня национальной безопасности нашего героя появляются и бонусные слоты, которые опять же можно использовать по прямому назначению. Ну и, разумеется, нельзя использовать те примочки, которые требуют более высокого уровня прокачки.

Такие штучки водятся не только у наших контактов, они также валом лезут из убитых монстров, причем, как водится, чем выше уровень, тем круче прибамбас. В общем, все апгрейды нельзя пощупать руками, а можно только "материализовать" в каком-либо слоте, что даст неслабый прирост статса, и именно поэтому крафтинг становится абсолютно не нужен. И в самом деле, не место кузнецу в наших рядах, если он молотом может только бирюльки разные ковать. А вот если он им помахать способен как Великий и Ужасный, то милости просим в команду. Короче, давай, спасай мир, и нечего баклуши бить.

Единственное, что в игре можно потрогать руками и примерить на себя, – это одежду, но и она добывается только у неписей. Кстати, гарантируется абсолютная неповторимость в одеяниях героев, что-то в районе десять-какой-то-степени видов, так что не очень переживайте за свою потерянную индивидуальность. Но было бы странно, если бы костюмы помогали только отличать зло от добра, они обладают также технологиями, повышающими возможности игрока. В общем, тут все, как в нормальных MMORPG, только ткань на одежду уходит не



Злобный механизм, не смей обижать мирных жителей!

натуральная, а синтетическая.

Кстати, в хвалебной поэме на сайте игры проскользнула следующая информация: оказывается, Злодеи запоминают ваш костюм, и, если вы как-то уже поглумились над ними, второй раз они к вам в этом районе не полезут, потому как ваша кепка теперь будет внушать им страх. Так и видится картина: Светящийся Герой, Весь В Белом, входит в Грязный Район и рывкает "А ну, моськи, брысь по углам!", и все виллане, попискивая, разбегаются по подворотням. Смешно? Вот и я смеюсь, потому что вряд ли такое будет. Хотя посмотрим.

### КОГДА Я ВЫРАСТУ, Я СПАСУ МИР

Судя по доступным скринам, игра получается довольно красивой. Неплохо смотрятся и герои, и окружающая действительность. А уж об эффектах, опять же, судя по скриншотам, и вообще можно говорить только в положительной степени. Большого, увы, пока сказать не могу, потому что не видел всего этого в натуре, хотя надежды не теряю. Релиз назначен на апрель, так что ждать осталось недолго. Скоро ряды американских суперменов пополнят наши соотечественники, и будет эдакий ILYA MUROMETS гонять ихнего американского гада по самому большому в мире городу.

Н

Братан, магия против лома и левой пятки не работает



Тут недавно мой знакомый супермен погулял, так бутылки КАМАЗами вывозили





# Да будет свет

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Farlan Entertainment** ★ Разработчик **NP Cube** ★ Дата выхода **Осень 2004** ★ Сайт **www.darknlight.net**

*"Поделим мир на две части и на-  
травим их друг на друга", - примерно  
такой девиз у разработчиков очеред-  
ного новшества в онлайн-играх.  
К слову сказать, они не очень ориги-  
нальны, но, как говорится, "раз пошла  
такая пьянка, режь последний огу-  
рец". Не всем же быть единственны-  
ми и неповторимыми, иногда можно  
пройтись и по уже проторенной  
тропе в надежде собрать еще остав-  
шиеся "одобрямсы" со  
стороны игроков  
и медали от игро-  
вых журналов.*

## И пришла тьма

Согласно истории мира Ганарет (Ganareth), все было хорошо в королевстве до тех пор, пока луна, возмущенная магическим вмешательством людей в силы природы, не раскололась пополам, после чего в небе появились две ее независимые друг от друга части - темная и светлая. Разразилась все-ленская катастрофа, и цивилизация погибла. Оставшиеся в живых стали обустраиваться и искать новые места для возрождения городов, но не все было так гладко. Под каждой из лун образовались сообщества со своей магической силой, и каждое из них считало себя единственным "правильным" народом. Так началась большая война.

Геймплей D&L вертится вокруг зон влияния обеих сил, причем ключевыми точками в каждом королевстве являются волшебные фонтаны, подпитывающие магическую силу своего народа. Кроме этих фонтанов, на магию воздействуют и луны - каждая на свой народ. В стратегическом плане фонтаны являются первоначальной целью каждого клана, и именно их захватывают в первую очередь, чтобы обеспечить продвижение своих сил. Как только одна фракция превосходит другую в каком-то регионе, он считается завоеванным со всеми последствиями.

Изначально в игре два королевства - Темное и Светлое, но, кроме них, можно попытаться завоевать еще десяток других королевств, каждое со своей уникальной природой и климатом. Само собой разумеется, что эти королевства являются "неприсоединенными", и потому жизнь там крайне опасна.

## Дух толпы или толпа духов

Всего в игре двенадцать рас и четырнадцать (!) классов персонажей, начиная с крафтера и заканчивая магами различных школ, к примеру, друидами и некромантами. Вся эта дружная компания будет обитать на одном-единственном сервере, который, по заверениям разработчиков, теоретически способен поддерживать несколько десятков тысяч игроков. Естественно, такие заявления никого и ни к чему пока не обязывают, пусть попробуют сначала набрать хотя бы пару тысяч одновременно играющих юзеров. А там уж "будем посмотреть", настолько ли все лихо, как было прописано в проекте.

Развитие игры идет по двум направлениям - воен-

ному и социальному. Для каждого направления есть свои скиллы, а экспа различна не только по количеству, но и по своей сути, да и тратится она на абсолютно разные цели.

Все нубы, как водится, появляются в безопасной зоне, где они могут спокойно подкачаться и накопить денег, а где можно заниматься тем, что интересно, начиная со сбора ягод и заканчивая рубкой себе подобных или монстров, коих не счесть. Если вы предпочитаете быть изгоем, то сразу начинайте валить всех, кто попадется на глаза. Ваш статус резко понизится, и за вашу голову будет назначена награда. Вас будет преследовать каждый, кто в состоянии это сделать. Все довольно стандартно, но есть одна фишка, кото-



Мало того, что снегу навалило по колено, так еще и пурга не прекращается



Ночной вид родного города будит патристические чувства





Рассвет в долине. Обратите внимание на реально трехмерные облака



Обычно пальмы наводят на мысли о море, но тут, видимо, дела обстоят по-другому

рая на моей памяти еще не появлялась ни в одной игре, и она связана с боями PvP (Person vs. Person). В игре присутствует (и хочется верить, что будет работать) некий Кодекс чести, который не позволит вам безнаказанно нападать на игроков более низкого ранга. Я, честно говоря, пока не представляю, как это будет реализовано, но, согласитесь, звучит ведь!

Для отпетых крафтеров есть две новости. Во-первых, им добавится работы,

потому что особо редкие и ценные доспехи и оружие будут производиться только ими. А вторая новость состоит в том, что продавцы смогут исполнять свои прямые обязанности, находясь в оффлайне. Специальный софт на сервере позволит чару продавать ваши товары в отведенных под торговлю местах, в то время, когда хозяин чара будет спать сном младенца. Неплохо и очень удобно, только я обычно предпочитаю покупать вещи у живого человека – с ним и поторгаться можно.

### Дайте нам точку опоры

Фонтаны, о которых упоминалось выше, кроме подпитки жизненной силой, выполняют еще одну важную роль – телепортов, причем сделано это хитро. Вы не можете переместиться туда, где еще не были физически, то есть сначала надо дойти туда ножками. И самое главное – вы не можете переместиться на территорию, занятую вражеской фракцией. Нельзя не согласиться с тем, что фонтаны объявлены стратегически важными точками, поскольку за них постоянно будет идти неслабая драка.

Помимо телепортов, в игре есть еще несколько средств передвижения на большие расстояния. Это драконы, подвесные дороги, планеры и воздушные шары. Причем устроена эта транспортная система довольно интересно. Существует некая сеть станций, от которых отправляются наши "автобусы", и, хотя

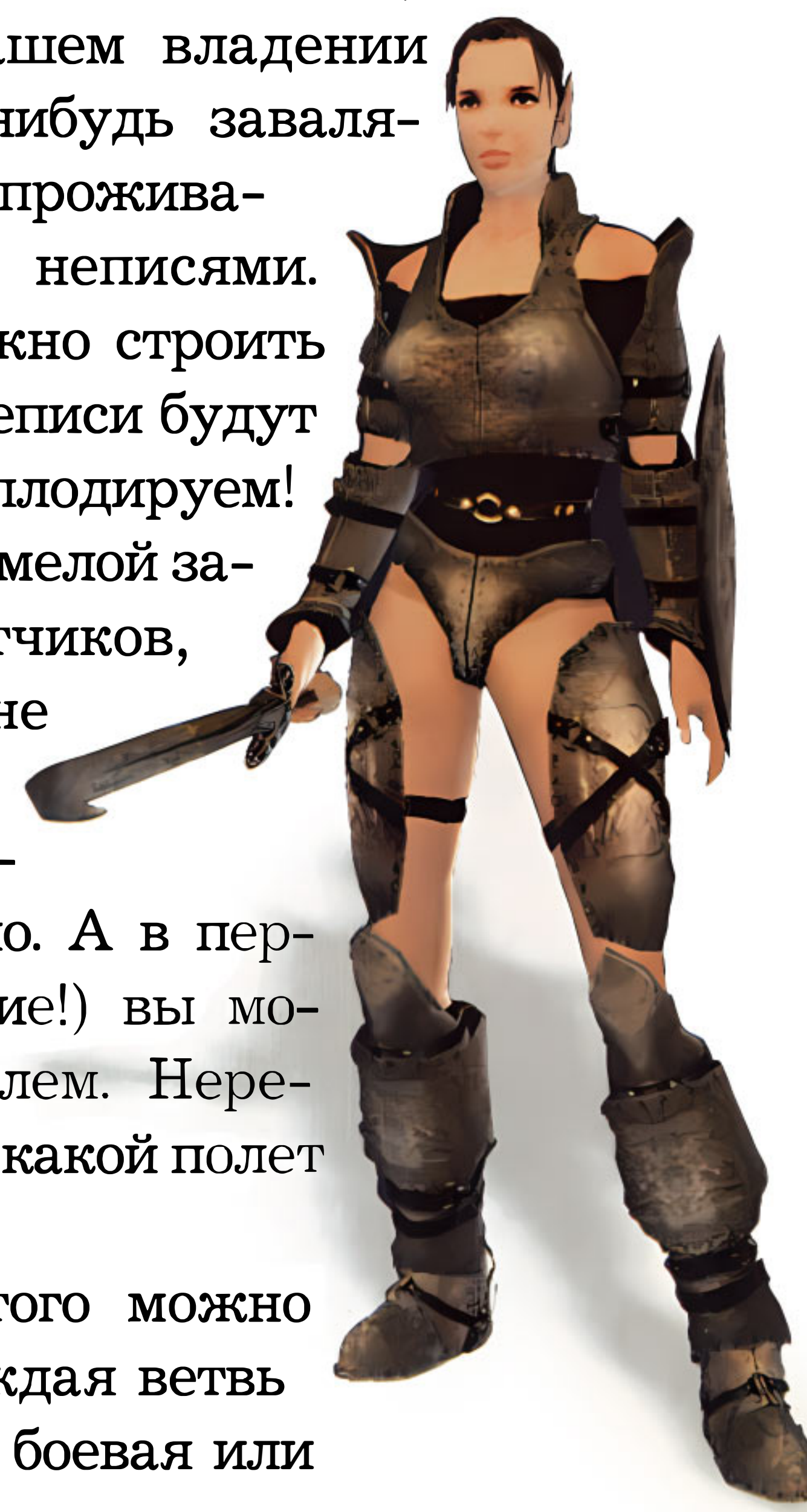


Дракоша был драконом... И в свободное от работы время возил людей

не во все районы можно долететь, большая часть мира ими охвачена. Двигаются наши транспортные средства почти по расписанию. Прибыл такой шарик, повисел немного и через определенное время отбыл по назначению, причем, как и положено, игрок знает время до следующего отправления. Сами путешествия занимают различное время, и иногда на полет от одной станции до другой требуется больше десяти-пятнадцати минут.

А теперь... Та-та-тааааам... Звучат фанфары, и под гром аплодисментов на площадь выезжает барон Чего-то-там-ужасного и граф Какого-то-там-королевства. То есть наш персонаж. Как заявлено, мощной составляющей частью игры будет политика. Вот тут-то в дело вступают ваши "социальные" скиллы. Вы сможете получать титулы, если ваш социальный статус это позволит, а также если в вашем владении окажется какой-нибудь заваленный замок с проживающими в округе неписями. Вокруг замка можно строить новые здания, а неписи будут на вас работать. Аплодируем! Не фиче, а очень смелой заявке разработчиков, ведь, если мне не изменяет мой склероз, такого никогда еще не было. А в перспективе (внимание!) вы можете стать Королем. Нереально, конечно, но какой полет мысли!

Достигнуть этого можно очень просто. Каждая ветвь развития, будь то боевая или торгово-политическая, приносит соци-





альные бонусы, так что графом может стать как толстый купчина, никогда не покидавший своей хибары, так и посеченный мечами воин. Достаточно только вдобавок к вашим бонусам прокачать соответствующие скиллы. Так что дерзайте, и да пребудет с вами военное (торговое) счастье.

Особое внимание разработчики обращают на погоду. Как заявлено, она будет очень сильно влиять на игру и на все действия игроков. Снег затруднит обзор



территории, а состояние грунта влияет на скорость перемещения. Кроме всего этого, обещаны разнообразные, на любой вкус, ландшафты. Конечно, скриншоты часто обманывают, но, поверьте мне, видеоплееру все это в натуре, в игре есть очарование.

### В лес по шашлыки

Народу надо не только что-то есть и кого-то бить, но и твердую землю под ногами иметь. А уж как это будет сделано, судите по скриншотам. Саванна и лес, горы и потрясающие речки-ручейки - за все оптом даю сто килограмм медалей и орденов, хотя, пока игра не выйдет,

Звезды Героя в этом мешке не будет.

А теперь, уважаемые экскурсанты, оцените, насколько детально проработаны модели, после чего закройте глаза и молитесь, чтобы это все не тормозило, хотя заявлено, что движок игры будет "автоматически адаптироваться под ваш компьютер для обеспечения лучшей производительности". Во как, еще немного - и интеллектуальные движки можно будет встретить на швейных машинках.

Не знаю, кто как, а я, глядя на эти скрины, уже облизываюсь. Игру предполагается увидеть на полках в конце этого года, и это еще один повод для оптимизма.

Н

# Что-то белое чернеет

Интервью со Стефаном Куличини, ведущим разработчиком Dark & Light



NP Cube в полном составе

**Навигатор Игрового Мира:** К моменту, когда вы начали работу над DnL, уже было много игр этого жанра и некоторые из них очень успешные. Вы не боялись конкуренции?

**Стефан Куличини:** Мы думаем, что жанр MMORPG находится только в начале своего пути, и в этом направлении еще много чего можно сделать. Наш вклад в этот жанр:

- уникальный и просто огромный мир с процедурным движком нового поколения, обладающим возможностями, неизвестными до сих пор;

- для всех игроков предусмотрен лишь один сервер. Это должно стать началом конца "параллельных миров" в MMORPG.

Игра была задумана четыре года назад именно с этим двумя мыслями в ос-

нове. Вот уже более года действует сайт, на котором игрокам объясняется ее концепция. Мы вполне довольны тем, что в нашем сообществе уже более восьмидесяти трех тысяч игроков. Все это настраивает нас на позитивные мысли в отношении будущего DnL.

**НИМ:** Все игры этого жанра практически одинаковы, и единственное, что разработчики могут сделать, - это добавить что-то действительно уникальное. Что именно делает вашу игру непохожей на других?

**СК:** Во-первых, как мы уже упомянули, наш мир будет единым. Во-вторых, движок позволяет ввести в игру некие аркады, которые станут неотъемлемой частью игры. В-третьих, экспа у нас делится на "социальную" и "бойцовую", они очень сильно отличаются друг от друга. И, наконец, система крафтинга, для которой "пары кликов" недостаточно.

**НИМ:** Есть ли какие-либо фишки, которые вы не включили в DnL на этот момент, но очень хотели? Появятся ли они в релизной версии или в будущих апдейтах?

**СК:** В настоящий момент мы собираем воедино весь дизайн. К релизу долж-



ны быть завершены четыре фазы игры – бой, торговля, политика (менеджмент) и разведка территорий, и мы хотим довести эти фазы до совершенства. Кроме того, они будут обновляться и по мере поступления патчей.

**НИМ:** Светлое и Темное – это Добро и Зло? Или у вас есть другая точка зрения?

**СК:** В общем-то, это не Добро и Зло. Мифология нашего мира, которую вы можете прочитать на сайте, объясняет, почему мир Ганарета был разделен на две части – темную и светлую. Если в двух словах, это война народов за право использовать магию обеих частей луны. Но влияние девяти богов распространяется на оба народа, они дают и плохое, и хорошее всем персонажам, так что мы можем найти тех и других людей по обе стороны этого мира. И единственное отличие, допустим, Темного мага от Светлого – это цвет персонажа.

**НИМ:** Вы можете себе представить, что одна из сторон выиграла? Что будет в этом случае?

**СК:** Боги наблюдают за Ганаретом и поддерживают баланс в этом мире. В случае перевеса одной из сторон сопротивление мира будет нарастать, и в результате мы получим природные катаклизмы. Так что мы не можем представить себе, что будет, если в DnL останется только одна сторона.

**НИМ:** Что вы можете сказать о сюжете? Каждый игрок всего лишь исполняет свою роль или же игроки могут влиять на сюжетную линию?

**СК:** История Ганарета написана героями, которые и сами являются игроками. Несколько успешных квестов повлияют на сообщество, к примеру, через пробуждение божества. Захват и управление городами тоже осуществляется игроками, равно как и объявление войн между королевствами и городами. Игро-

кам дана большая свобода в написании истории мира, хотя, конечно, в определенных границах.

**НИМ:** Вы говорите, что теоретически игрок может править королевством. Неужели такое действительно возможно? И вдогонку – почему социальные скиллы так важны в игре?

**СК:** Социальная экспа в сочетании с "политическими" скиллами дает игроку возможность претендовать на титул Владетеля. Для этого нужно пройти по ступеням всю иерархическую лестницу: Лорд, Барон, Маркиз, Висконт и так далее до Принца. Для того чтобы иметь право претендовать на корону, вы должны быть герцогом или принцем. Но до этого игроки могут править крепостью в ранге лорда, баронством в ранге барона или маркиза, и каждый уровень позволяет собирать налоги и управлять событиями в пределах ваших владений.

**НИМ:** Мне кажется, что погода в игре присутствует только для украшения. Вы можете разубедить меня?

**СК:** Динамическое управление погодой сделано не только для этого. Она важна для торговцев, так как влияет на прибыль. Кроме того, погода очень важна в боевых действиях, ведь, согласитесь, видимость в пятьдесят километров в ясную погоду гораздо лучше пятидесяти метров в снежной буре.

**НИМ:** Насколько в игре будет задействован рельеф местности? К примеру, будет он влиять на дальность стрельбы лучников?

**СК:** Конечно же, рельеф очень важен, наш движок позволяет увеличивать поле зрения в зависимости от высоты, а это, в свою очередь, важно для лучников, если они хотят быть снайперами. Так же, как и в настоящем мире, вам не будет позволено взбираться на любую возвышенность, если, к примеру, склоны слишком круты. Кроме того, по дорогам



будет перемещаться гораздо удобнее и быстрее. И уж, конечно, начинать свой полет на дельтаплане вам будет гораздо удобнее с возвышенности.

**НИМ:** Крафтинг играет в игре особую роль. Он важен во всех MMORPG, но вы возвели его в еще более высокую степень, потому что игроки не будут получать ценный лут с мобов. Почему?

Ценный лут присутствует в монстрах, но только в виде источников для создания различных вещей. Каждый из крафтеров способен создавать более или менее приличную продукцию, основываясь на качестве и количестве редких ингредиентов.

В данный момент мы прислушиваемся к сообществу игроков с тем, чтобы решить вопрос "монстров и лута" и при этом не нарушать баланс торговой системы.

**НИМ:** Когда состоится релиз игры?

**СК:** Принимая во внимание скорость, с которой продвигаемся, мы планируем релиз игры на осень 2004 года.

**НИМ:** Некоторые издатели разграничивают игроков по принадлежности к определенным территориям или странам. Смогут ли российские игроки быть гражданами мира DnL?

**СК:** В противоположность этому утверждению наш *уникальный* мир (выделено разработчиком) привлекает *всех* (выделено автором) потенциальных игроков исследовать мир Ганарета и участвовать в его эволюции. Мы искренне приглашаем к нам и российских игроков, точно так же, как и всех остальных жителей планеты.

**Н**





# Пещерные войны

Сегодня я раздавил десять мальчиков, пять девочек и одного очень доброго старичка...  
Из дневника танкиста New Conglomerate

★ Жанр **MMOFPS** ★ Издатель **Ubisoft** ★ Разработчик **Sony Online Entertainment** ★ Рекомендуются **Pentium III 450, 128 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)**  
★ Сайт **planetside.station.sony.com**

*Для онлайн-игры год — это период взросления. За это время устраивается большинство багов, игровой процесс проходит стадию окончательной отладки и подстраивается под требования клиентуры.*

*Релиз Planetside состоялся в мае прошлого года. За прошедшее время игра не только получила окончательную отладку, но и успела обзавестись первым адд-оном, который появился уже через полгода после релиза, что нехарактерно для обычно неторопливой Sony Online Entertainment.*

## Ты же лопнешь, деточка

Ни для кого не секрет, что онлайн-игры требуют хороший доступ в Сеть. Для Planetside это еще более актуально, поскольку это шутер, а значит, с пингом больше ста пятидесяти вы много не навоеуете. Но даже если у вас есть выделенная линия, возникает проблема, связанная с трафиком. То, что после установки игра начинает выкачивать обновления, неудивительно, другое дело — сколько эти обновления весят.

Даже если вы не оплатили Core Combat (стоимостью \$30), часть аддона все равно устанавливается. В моем случае обновление Planetside длилось немногим более полутора часов, за это время, по моим подсчетам, закачались двести-триста мегабайт. Если вы все же решили приобрести Core Combat, готовьтесь к тому, что закачается еще мегабайт четыреста, а в качестве доверса залетится еще 60-70 мегабайт патча.

К сожалению, случай с Planetside не единичен, и, чем совершеннее будут игры, тем больше трафика будет тратиться на обновления.

## Не адд-оном единым

Наивно было предполагать, что Sony Online Entertainment ограничится лишь адд-оном и правкой багов. Я отсутствовал в Planetside всего полгода, но за это время игра изменилась

достаточно сильно и, что приятно, в лучшую сторону.

Во-первых, стало гораздо легче играть нубам. Отныне прокачать по-настоящему сильного бойца можно всего лишь за час, и с вашим творением действительно придется считаться. Например, раньше тяжелые скафандры класса MAX надо было “покупать” отдельно и стоили они в общей сложности восемь очков. Теперь же вы можете за пять очков приобрести сертификат Unimax, в который входят все три скафандра. Ощутимая раз-

ница в цене, не правда ли? Во-вторых, большинство видов техники свели в отдельные категории, например, приобретая сертификат Air Support, вы получаете доступ не только к транспорту Galaxy, но и к паре других кораблей. Не нужно объяснять, насколько это расширяет специализацию игрока. Кроме того, добавлен еще один летательный аппарат — транспорт Lodestar. В эту машину размером больше Galaxy помещается любой вид наземной техники, включая танк. Несколько раз я был свидетелем, как эти корабли выгружали танки прямиком на вражеской базе, входы в которую, казалось бы, были надежно заблокированы щитами. То-то Vanu Sovereign было радости... Радость была

бы не полной, если не одна маленькая хитрость: техника, находящаяся рядом с Lodestar, постепенно восстанавливается. А здоровья у “аптечки” ничуть не меньше, чем у Galaxy.

Серьезные изменения внесены и по части командования. Раньше, напомним, в команду могло входить максимально десять человек, причем очки за уничтожение врагов распределялись между всеми ее членами. Механизм распределения очков остался без изменений, а вот возможности командования заметно расширились. Возрадуйтесь, любители повелевать народными массами: теперь можно присоединять к собственной команде еще два подразделения по десять человек. Экспы от подконтрольных подразделений капает значительно меньше, зато льется она с тридцати человек.

Одного такого подразделения, по численности чуть уступающего взводу, достаточно для того, чтобы захватить любую базу при условии, что ваши соратники умеют воевать командой.

По-настоящему слаженно воевать, судя по всему, могут лишь представители New Conglomerate. Terrain Republic сегодня выглядит как стадо неорганизованных баранов. Эпиграф к этой статье родился после одной из атак Terrain Republic на нашу базу.



## Между прочим...

Как выяснилось, лучшим средством для уничтожения пехоты противника является мобильный телепортер. Скорость он развивает немалую, а хитпойнтов у него больше, чем у Vanguard. Несмотря на это, большинство игроков предпочитают танки, пушка есть пушка. К тому же, Vanguard шире, а значит, им можно больше “наловить”.



Только “красные” могли догадаться бежать к нашим позициям гуськом и без всякой поддержки, да еще по пустынной местности. Первые десять человек я намотал на гусеницы своего Vanguard, не встретив практически никакого сопротивления. По большому счету, основная война идет между New Conglomerate и Vanu Sovereign (последние, к слову, воюют неплохо, но все равно видно, что там редко играют команды более чем из десяти человек). Другое дело - New Conglomerate: только сражаясь за эту сторону, я в первый раз увидел, что такое атака пехоты с массированным применением танков. “Массированное” – это значит, что на экране мельтешило не менее пяти. И напарники попадают, в большинстве своем разбирающиеся в тактике. Самое же главное - команды New Conglomerate всегда содержат специализированных бойцов. Такого бойца я себе и сделал: помимо сертификата на танк Vanguard, мой персонаж владеет навыками инженера и продвинутого хакера.

### Боевые марафонцы

Первое знакомство с возможностями адд-она вы можете получить в тренировочной зоне, заодно заработав лишнюю тысячу очков экспы (на начальном этапе эти очки никому не мешают). Понравилась новая игрушка? Прекрасно, выходите из игры и жмите кнопку “Order Core Combat”. Если же на вас напал монстр по имени Жаба, ничего страшного, вы всего лишь не сможете пользоваться инопланетными девайсами. К слову, разработчики не стали добавлять игрокам лишней головной боли и распределили инопланетные штучки по “старым” сертификатам.

Техника и оружие от братьев по разуму, безусловно, вещь полезная, но главным добавлением Core Combat яв-



ляются новые локации (в простонародье - пещеры). Попасть в них достаточно просто: на каждой материке размещено по два портала (так называемые Geowarp), которые время от времени закрываются. Если Core Combat не оплачен, вас вежливо попросят удалиться из телепорта. Если же все в порядке, добро пожаловать в инопланетные катакомбы. Достаточно один раз увидеть местные красоты, чтобы раз и навсегда уяснить - деньги были заплачены не зря. Размеры местных подземелий таковы, что тут можно спокойно летать хоть на Galaxy (и, надо сказать, иногда такие чудачки здесь встречаются). Пространство пещеры буквально пронизано всевозможными переходами, каждое скопление кристаллов на деле оказывается каким-нибудь помещением.

Сюда приходят не для того, чтобы любоваться местными красотами. Внутри подземного комплекса можно



пожиться инопланетной техникой, а главное - заполучить специальные модули. Процесс изготовления работоспособного модуля связан с большим риском: на зарядку дано всего пятнадцать минут, по истечении этого срока он взрывается, уничтожая вместе с собой игрока. Даже если вы добрались до зарядного комплекса, это лишь полдела: те же пятнадцать минут вам даются для установки модуля на базу. И все это время вас “высвечивают” на карте, такой вот своеобразный Catch The Chicken получается. Чтобы жизнь стала еще веселее, разработчики запретили игрокам, носящим модули, садиться в технику пилотами.

Подобные ухищрения с доставкой модулей сделаны отнюдь не случайно. Как правило, из пещеры доставляют модуль, позволяющий заказывать на базе инопланетную технику, а это автоматически означает появление на поле боя замечательной машины под названием Flail. Эта “подкова” выглядит вполне безобидно, но достаточно ей развернуться, как она превращается в сверхмощную гаубицу. Бьет инопланетная гаубица, к слову, через всю карту. Когда вражескую базу окучивает сразу три Flail, наружу выбраться уже невозможно. Значительно реже используется мобильный телепортер, а уж ручное оружие внеземного происхождения - совсем большая редкость.

### Синдром неуловимого Джо

Как вы, наверное, успели заметить, большая часть моего повествования посвящена не Core Combat, а тем или иным изменениям в “базовом” Planetside. Дело в том, что особой популярностью адд-он не пользуется. За все время, что я играл, настоящие боевые действия в пещере случились всего один раз. Инопланетная техника встречается довольно редко. Неудивительно, что через два месяца после выхода Core Combat разработчики все-таки взялись за модернизацию “основной” игры.

### Вот это и называется Reskill...





# Made in Kiev

★ Жанр Клон Ultima Online ★ Эмулятор Atum/NuN ★ Разработчик Руслан Явдошак (Ramsess) ★ Сайт [www.uo.net.ua](http://www.uo.net.ua)

*Age of Power - лучший украинский шард UO, располагающий уникальным движком собственной выделки. Он платный, тем не менее, это не мешает ему оставаться на плаву, да и приток новых игроков не ослабевает. Ведь для UO очень важно качество коннекта. Если игра лагает, то ловить в ней просто нечего. Вы всегда погибнете в схватке с ПК, т.к. багально не сумеете от него убежать в том случае, если почувствуете, что слабее. Если же вы сильнее противника, то это не значит, что вы его убьете, т.к. он почти всегда сможет убежать от вашего персонажа. Лаг - определяющее понятие в UO. Вот почему все стремятся играть на шардах, пинг к которым минимален. И ежемесячная оплата удовольствия в данном случае вторична.*

## Собственными руками

Age of Power работает на оригинальном эмуляторе. Это позволяет его администрации на лету делать самые разнообразные изменения. Одно из его достоинств - практически полная русификация системных сообщений. Эмулятор Atum/NuN поддерживает одновременную игру до 800 пользователей, до 5.000.000 предметов и до 100.000 NPC. При этом все это крутится на достаточно простом сервере: Dual Pentium III 1 GHz при 2 Gb RAM.

А начиналось все очень скромно. В октябре 2000 года киевский программист Руслан Явдошак, более известный как Ramsess, неудовлетворенный качеством связи с российскими шардами Ultima Online, решил поставить эмулятор на Украине. В качестве базы был выбран стандартный эмулятор Sphere версии 0.52. Однако очень быстро выяснилось, что в Sphere очень много багов. К тому же, ее разработчики отказывались предоставить исходный код и очень мало работали над исправлением ошибок. Кроме того, уже к апрелю 2001 года на AoP играло свыше 120 человек одновременно, и сервер не справлялся с обработкой ин-

формации - игроки постоянно жаловались на лаги.

Стало ясно, что серверную часть надо менять. Было произведено несколько попыток по переходу на новую версию Sphere, но они закончились неудачей. Ошибок в них было еще больше, чем 0.52. Поэтому администрация решила перейти на эмулятор с открытым исходным кодом. В начале июля 2001 года в качестве серверной части был выбран Wolfpack. От Сферы он отличался, как земля от неба. Многие скиллы работали совершенно по-другому. К примеру, на Сфере практически никто не качал себе Hide. Зачем? Достаточно было прокачать себе Stealth, который заменял и Hide. А вот на WP вначале надо было спрятаться, а уж затем можно было красться. Но уже через пару месяцев игроков и администрацию начала раздражать неустойчивость сервера. Игроки жаловались на постоянное пропадание вещей, все время происходили откаты мира. Постоянно выходящие изменения сделали серверную часть похожую на тришкин кафтан. То есть, одна дыра закрывалась за счет создания двух новых. К примеру, персы не могли драться на бегу. Зато после исправления этой ошибки воины, пробегая мимо противника, начали наносить сразу два удара вместо одного. Постепенно стало ясно, что заимствованными серверными решениями проблему не решить. Нужен был свой собственный сервер, иначе разработчикам до конца времен пришлось бы исправлять чужие ошибки, а их собственные идеи останутся нереализованными.

## Египетский пантеон

В начале декабря 2001 года было принято решение о написании собст-



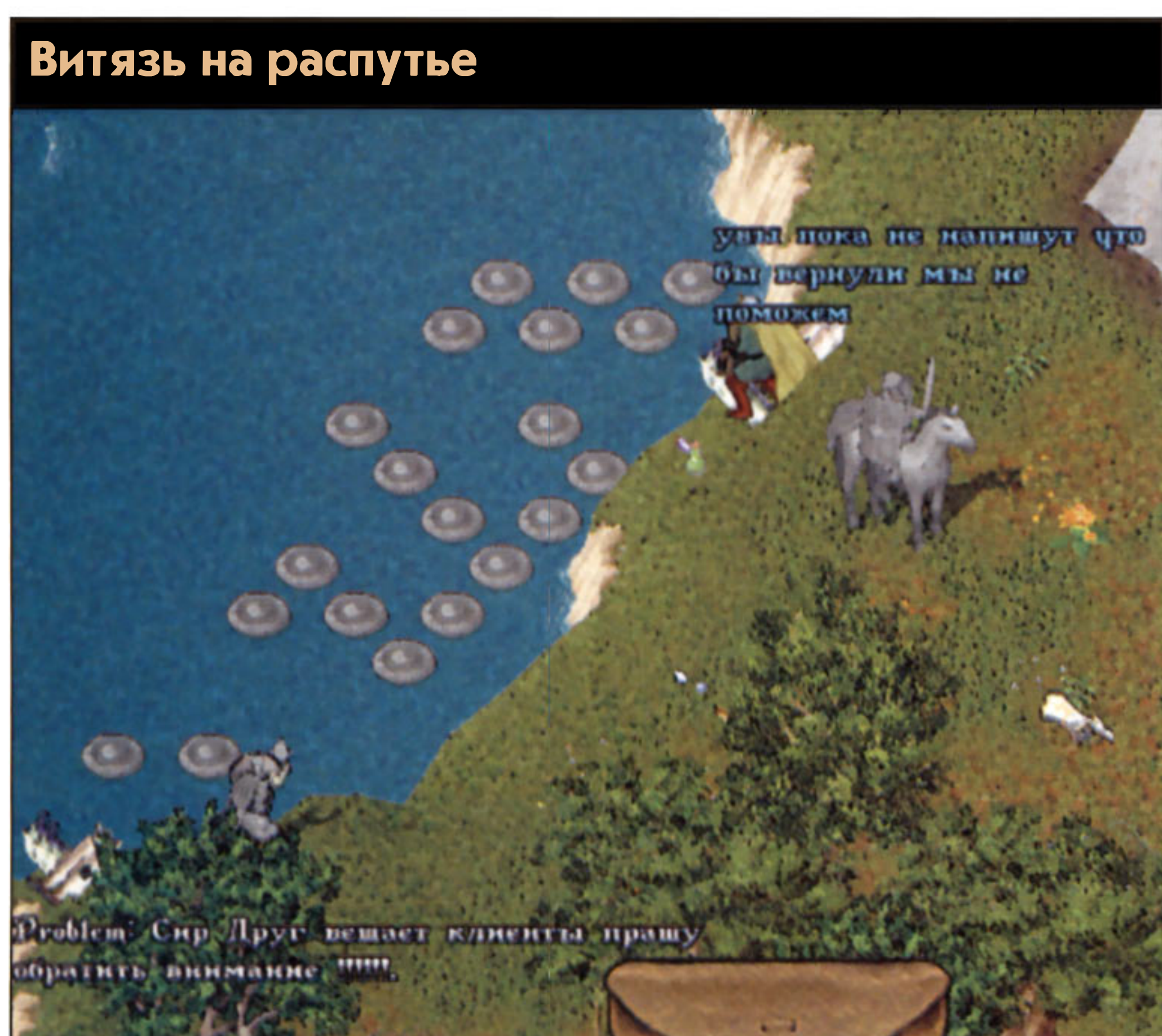
Драконодром

венного эмулятора, который получил кодовое название Atum, в честь египетского первобога Atum'a. В первую очередь был написан свой менеджер памяти сервера, что позволило ускорить работу и принципиально решить проблему с падениями сервера и откатами. Дело в том, что у WP постоянно сбоило оперативную память. Примеру стандартного глюка: при установке строения внутрь него попадал посторонний игрок. Причем вытягивало его из разных мест в мире.

После этого начали постепенно переписывать весь сервер. Вначале был заново написан модуль combatsa. Исходный код этого модуля уменьшился в три раза в объеме, и при этом он заработал гораздо быстрее. Затем была написана с нуля сетевая часть сервера. Это позволило уменьшить как минимум в два раза исходящий от сервера к клиенту сетевой трафик. В моменты, когда вокруг чара никого нет, он теперь вообще меньше, чем трафик идущий от клиента. Также он позволяет собирать разнообразную статистику, которая дает возможность администрации анализировать и находить «узкие» места в работе с целью их последующей оптимизации.

А затем был использован опыт, полученный в процессе... распараллеливания при решении задач квантовой механики. Сервер был разделен на

## Витязь на распутье



## Ходоки у гильдмастера







Портал в надежных руках

два, параллельно выполняемых сервера. Первый хранит в себе мир и процедуры его сохранения, записи и проверки (его название - Нун, в мифологии это океан Хаоса, из которого возник Атум). Действия же над миром были вынесены на сервер Атум, который подключается при старте к уже загруженному миру на сервере НуН. При этом загрузка сервера Атум происходит за считанные секунды. Такая архитектура позволила избавиться практически полностью от откатов и забыть о замирании мира при очередном сэйве.

В настоящее время планируется выделение сетевой части сервера в отдельный сервер AtumIn, что позволит избежать потерь связи с сервером в случае перезагрузки Атума. Также ведется разработка распределенного сетевого сервера Atum-Ra для оптимизации и распределения нагрузки сетевого трафика.

В данный момент на шарде есть три основных боевых класса: воин, маг и лучник. Так как скиллкапа нет, то различаются они по статсам. У воина 180 силы, 161 ловкости и 20 интеллекта. У мага прокачаны интеллект и сила, ну а лучник - местный мультикласс - 100 силы, 80 интеллекта и 180 ловкости. Весь фокус в том, что лучшие в своем классе вещи (оружие, брони и прочее) можно одеть только при статсах, равных или близких к пе-

Добро пожаловать или посторонним в...



речисленным выше. В идеале, при равном коннекте и умении играть воин должен побеждать лучника, маг - воина, а лучник - мага. Но это - из области недостижимых идеалов. Поэтому, как не стараются админы, все равно один из классов всегда сильнее, чем два других. Это не значит, что он бьет всех и вся. Но баланса не получается. Впрочем, делается все возможное для того, чтобы в игру было интересно играть любым из классов. К примеру, воины в прошлом году получили броню, имеющую резист к одному из четырех видов магии. Магам также доступно несколько видов кожаной брони с резистом и повышенной прочностью. Получили они и посохи с увеличением демэджа для того или иного вида магии. В настоящее время хуже всего лучникам. Хотя ведется работа над снабжением их новыми видами стрел: игнорирующими броню, ядовитыми, а также лишаящими противника маны или выносливости.

Также на сервере многое делается для облегчения жизни начинающим игрокам. К примеру, существует авто-



Сколько я зарезал, сколько перерезал!

крафт. То есть, не нужно никаких дополнительных программ для того, чтобы во время прокачки повторно делать тот или иной предмет. Достаточно изготовить его всего один раз, потом даётся несложная команда, и сервер сам будет пытаться сделать указанное количество вещей. Аналогичное отношение и к харвестерным скиллам. Сервер автоматически будет рубить, копать или ловить рыбу. До тех пор, пока все не выкопает или не вырубит в пределах досягаемости перса.

На шарде разрешены любые программы для облегчения игры, кроме тех которые нарушают игровой процесс. С одной стороны это очень нравится опытным игрокам, с другой - крайне затрудняет жизнь тем, кто ими пользоваться не умеет. В результате все начинают учиться, сами пишут макросы... В общем, пара юзеров уже стали достаточно неплохими программистами, и даже работают по специальности. Вот так игра определила их дальнейшую жизнь.

Послесловие редактора

Цель, которую мы преследовали этой публикацией, прежде всего, состояла в том, чтобы продемонстрировать, на что способны умельцы, применяющие в играх последние достижения академической науки.

К сожалению, наши периодические попытки сконнектиться с сервером игры ([www.uo.net.ua](http://www.uo.net.ua)) оказались большей частью плачевными. Результат либо был отрицательным ("Невозможно отобразить страницу"), либо пинг превышал все разумные пределы.

Н





# Тихая эволюция

Юрий ПАШОЛОК

Если в небе серебристые самолеты - это USAF.  
Если в небе камуфлированные самолеты - это RAF.  
Если в небе нет самолетов - это Люфтваффе.  
Шутка немецких солдат

★ Жанр **Онлайновый авиасимулятор** ★ Издатель **Hitech Creations** ★ Разработчик **Hitech Creations** ★ Дата выхода **Не объявлена**  
★ Сайт **www.flyaceshigh.com**

*Ситуация на рынке онлайн-авиасимуляторов в настоящее время нерадостная. Fighter Ace 3.5 (эволюция Fighter Ace 3) еле дышит, то же самое можно сказать и про Warbirds III. IEntertainment Network, создатель Warbirds III, нынче выпускает на движке онлайн-игры жутковатые симуляторы вроде Armored Assault и History Channel: Battle of Britain.*

Причины такого бедственного положения очевидны. Последняя по-настоящему новая игра появилась еще в позапрошлом году (поделки IEntertainment Network не в счет). Большинство из ныне существующих представителей жанра устарело не только графически, но и морально. Назрела острая необходимость в игре, которая стала бы новым словом среди онлайн-авиасимуляторов. Не исключено, что на это место сможет претендовать Aces High II, бета-тестирование которой началось в середине ноября.

## Персонализация

Игроку будет предоставлена возможность создать персонаж с оригинальным обликом. Разработчики не уточняют, будет это лишь портрет или, подобно CFS 3, мы сможем увидеть альтер эго, что называется, вживую. В любом случае, это уже намного лучше, чем простые инициалы. Как и раньше, на каждого игрока будут вестись статистика, но теперь эти цифры перестанут быть сухими. В оригинальной Aces High сбитые самолеты противника и уничтоженные строения выливались в прибавку к экспе, которую потом можно было тратить на получение доступа к новым самолетам. Теперь же победы подразумевают еще и награды, т.е. наиболее опытные пилоты будут букваль-



**Первая и пока последняя по-настоящему новая модель в Aces High II**

но увешаны орденами и медалями. Также ожидается появление системы званий, а с нею - возможности карьерного роста. Пока, правда, не ясно, как будут влиять воинские звания на уровень полномочий игрока, в том числе внутри эскадрильи.

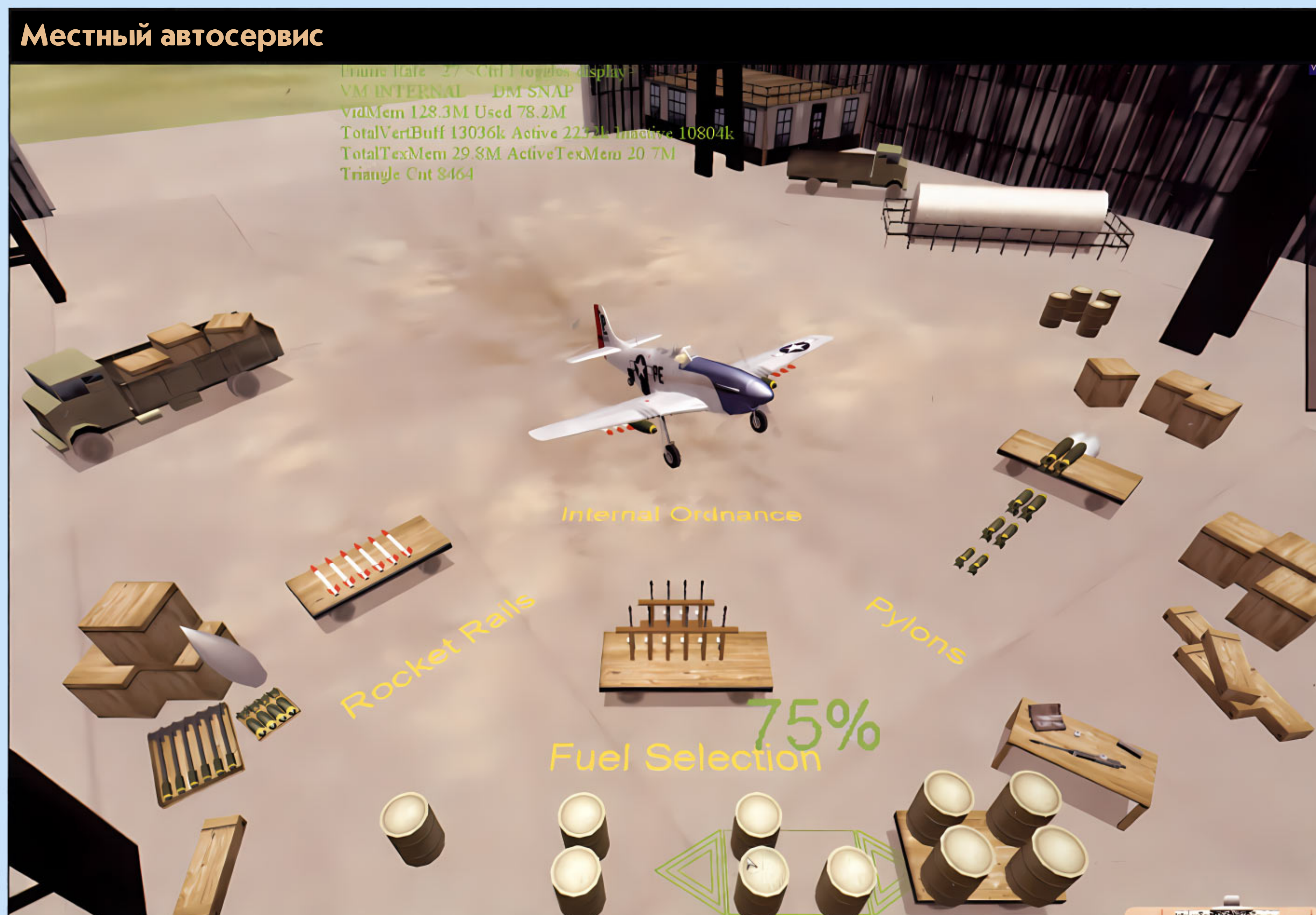
## И началась войнушка овощная

Для Aces High всегда было характерно большое количество игроков на серверах. Триста-четыре вирту-

альных пилотов на одном сервере для детища Hitech Creations не редкость. Причины столь массового для авиасимулятора скопления очевидны: чем больше народа, тем интереснее играть. Боевые действия, в которых принимают участие столько человек, напоминают не стычки, а настоящую войну. В ход идут не только самолеты, но и многочисленная бронетехника, а битвы на море редко обходятся без катеров.

Характерен пример WWII Online: Blitzkrieg, которую большинство игроков давным-давно для себя похоронило. Как симулятор эта игра вообще никакая, откровенный пережиток прошлого; да еще и релиз оказался откровенно глюкавым. И, тем не менее, WWII Online стабильно собирает около десяти тысяч человек. Атмосфера настоящей войны и постепенно увеличивающийся парк бронетехники и самолетов продолжает привлекать аудиторию, в несколько раз превышающую количество людей, летающих во всех онлайн-авиасимуляторах, вместе взятых.

Другими словами, назрел момент, когда узкоспециализированный симулятор должен трансформироваться во что-то новое, больше напоминающее WWII Online. В случае с Aces High II: Tour of Duty речь о чем-то кардинально новом пока не идет, но шаг уже сделан. Еще в первой части игры "обкатывались" карты, более-менее соответствующие местам реальных боевых действий, а также исторические сценарии. В Aces High II абстрактные сторо-





ны (Bishops, Knights и Rooks) будут заменены на реальные государства, так что FW-190 и Ла-7 в одном строю мы больше не увидим. Место хаотично сменяющихся сценариев займет режим, носящий скромное название "Война" и представляющий собой полноценную кампанию. Будет вестись подсчет побед и поражений, так что сторона, формально победившая, но потерявшая слишком много пилотов, может быть признана проигравшей. Проходить боевые действия будут на картах, повторяющих очертания реальных ландшафтов. Естественно, основной упор будет сделан на битву в воздухе, но вопрос о том, что будет твориться на земле, пока остается открытым. Танковые атаки в Aces High были редкими, быть может, в следующей части положение изменится.

### Неопределенность

С начала бета-тестирования Aces High II прошло уже три месяца, и чем дальше оно идет, тем больше беспокойства и вопросов вызывает новая работа Hitech Creations.

Когда в январе прошлого года команда во главе с Дейлом Эддинком анонсировала игру, был обещан новый движок, поддерживающий современные графические технологии. Быть может, в других онлайн-играх требование к графике не столь критично, но не стоит забывать, что Aces High уже больше четырех лет. Пока что "современные графические технологии" заключаются лишь в текстурах более высокого разрешения. В остальном же Aces High II: Tour of Duty практически ничем не отличается от предшественника. Вода, как выглядела синей жижей без малейшего намека на волны, так и выглядит. Несколько лучше стала земля, которую "разбавили" лесами и изредка встречающимися строениями. Удручающе смотрятся кокпиты: даже в бюджетных авиасимуляторах они лучше и правильнее.

Не менее спорна летная модель, практически без изменений перекочевавшая из предыдущей части игры. После "Ил-2 Штурмовик" играть в Aces High II очень трудно: самолеты как будто "дубовые", любое резкое движение чревато уходом в штопор, да еще и старый добрый "зуммер" давит на мозг. При таком подходе трудно рас-



Смотрите, дети, это - "Дора"

считывать, что новая работа Hitech Creations привлечет игроков (и не отпугнет старых). Неизменной остается и модель повреждений, которая давно нуждается в корректировке. Интересно, сколько тонн тротила должно находиться на борту самолета, чтобы его разрывало на молекулы? В какой карман кладет пилот свою крылатую машину, когда выпрыгивает с парашютом?

С декабря началось тестирование в онлайн, но ни о каком прогрессе пока говорить не приходится. В наличии всего одна карта, а потому режим Tour of Duty - далекая перспектива. Тем не менее, вопросы относи-

тельно геймплея уже начали возникать. "Упорядочив" авиапарк, разработчики автоматически поставили стороны в неравное положение. Не секрет, что основной ударной силой при захвате аэродромов были В-17, "Ланкастеры" и С-47. Теперь же эти самолеты есть только у союзников (а именно у американцев и англичан), чем будут воевать немцы, японцы и СССР - не понятно. Те же вопросы возникают с наземной (при нынешнем раскладе танки есть только у немцев) и морской (авианосцы и торпедные катера исключительно американские) техникой. На данный момент у Hitech Creations есть два варианта действий: либо они отказываются от реалистичных боевых действий, либо вводят все недостающие виды техники, но тогда разработка затянется на годы.

### Fly to win

Не стоит забывать, что Hitech Creations состоит всего из десятка человек. Но, как говорится в одной поговорке, назвался груздем - полезай в кузов. В нынешнем виде Aces High II напоминает старичка, нацепившего широкие штаны и читающего рэп. Очень хочется надеяться, что конечный вариант игры будет кардинально отличаться от нынешней бета-версии.

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

И снова здравствуйте. Как только в Aces High II появился В-17G, фокус с посадкой на бедный авианосец Essex был успешно повторен. Между тем, в опциях настройки клавиатуры появилась такая интересная функция, как посадочный гак. Для полного счастья не хватает только катапульт, аэрофинишеров и чтобы все это работало только для палубных самолетов.





# Хроники "Сферы" - 4

Игорь БОЙКО

Я понял, как на скорпионе покататься!  
Скорпион должен за нубом гнаться,  
а ты на него в это время вскочить должен...  
Форум "Сферы"

Встретишь Джавдета - не убивай его.  
Он - мой.  
К/ф "Белое солнце пустыни"



"Наверное, мы похожи на призраков. Ни шороха, ни звука. Не слышно даже нашего дыхания. Только мгновенное появление на светлых участках чуть покачивающихся на бегу фигур говорит о том, что здесь движется целое крыло Драконов..."

Это выдержка из устава клана Navi Dragons.

Клана, который уходит из "Сферы".

Клан Navi Dragons виртуальный

Мы встречались в реале, и я получил поручение от соклановцев сказать примерно следующее.

Уважаемые разработчики! Клан Navi Dragons выражаем Вам огромную признательность за то, что Вы решились сделать и сделали "Сферу". Благодаря этой игре мы встретились и стали кланом, а многие из нас еще и открыли для себя огромный мир MMORPG.

Почему мы уходим? Потому что мы достигли такого этапа, когда играть стало неинтересно. Прелесть новизны позади. Захват замков позади. Война кланов позади. Тупая прокачка достала, а дальнейшие перспективы неясны. "Сфера" была для нас отличной школой, но школой - начального уровня. Мы знаем, что способны теперь на большее. Мы хотим себе это доказать.

## Гип-гип - Гипернаан!

Новый материк. Довольно большой. Среда для кача полухаев и хаев. Новые респы монстров и ресурсов. Два города. Естественное отсутствие нубов. Мрачное, темное, опустошенное место под розово-фиолетовыми облаками. Изрытое оврагами и вздыбленное горами. Новые монстры. Гейзеры и вулканчики. Новая растительность, вернее то, что от нее осталось. 62 мегабайта по Сети или с отдельного диска (с пин-кодом).



В остальном - все по-старому.

Хотя нет, есть, должен быть еще какой-то глобальный квест, связанный с новой территорией в целом. Квест, который позволит в очередной раз устроить глобальное противостояние Добра и Зла в отдельно взятом Гипернаане. Думаю, что подробности никуда не денутся.

## Первое знакомство

На разведку ходили Archy и Sergio.

Для начала - пешочком из Шипа на Тантал. Как положено, по подвешенному над пропастью мосту. Недалеко от тантальского постоянного двора начал функционировать портал. Заходим в мерцающее облачко

и щелкаем мышкой. Комп виснет. Что ж, в первый раз что ли, я знаю, как сюда вернуться.

Гипернаан выглядит и привычно и странно. Привычно, потому что в ближайшем к portalу городе мне знаком каждый камень. Это - Торвил. Только называется по-другому. Отличия - в мелочах да уровне продаваемых площадной бабкой порошков. Бабка здесь инкогнито, под другим именем. Как и все остальные торговцы.

Обкастовавшись, выходим за околицу. Sergio топает впереди с молниями одиннадцатого уровня наготове, основная моя задача - помогать лечилками и прикрывать тыл.

Монстры ведут себя точно так же, как их союзники с Гипериона. Сближаются с целью в пределах ареала обита-





Клан Navi Dragons реальный

ния, потом отступают до точки респа и т.д., не буду повторять пройденное. Скоро все они будут изучены вдоль и поперек, а пока из их рукавов может выскочить пара-другая джокеров. Например, перса могут обкастовать мутот, который снесет ему кучу земли с весьма неприятными последствиями. Например, с Sergio спала роба архимага +68 ко всем магиям. Пришлось срочно искать земляные колечки, чтобы напаялить ее обратно.

Монстры таскают на себе... Нет, не так.

Продвинутые и ужасные монстрицы продвинутого и ужасного Гипернаана таскают на себе...

Таскают монстры...

Все тех же пресловутых рыбок и берсерков они таскают. Второго и пятого уровней. Нет, другой лут тоже попадает,ся,



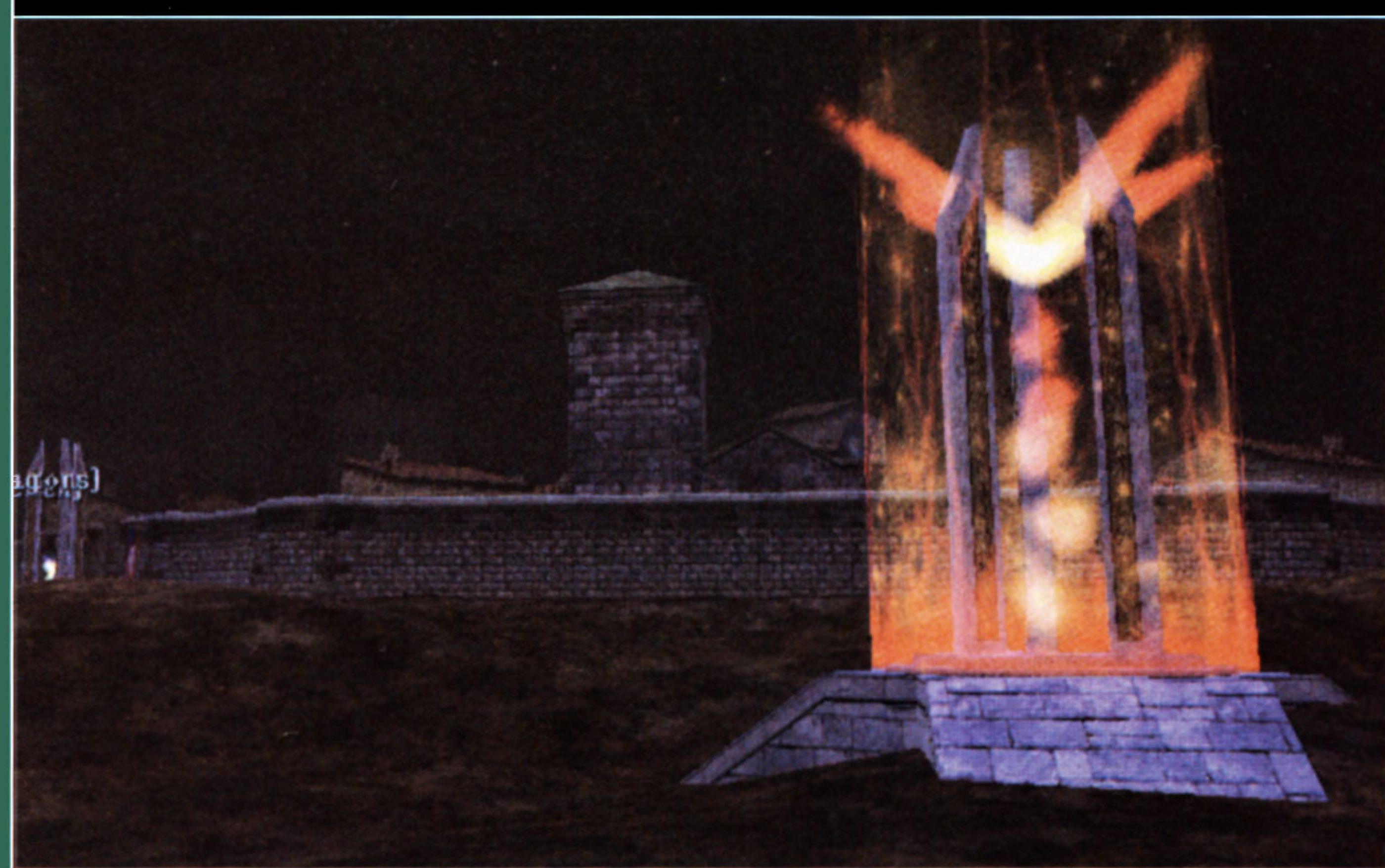
Портал на Тантале

## Путь в Гипернаан











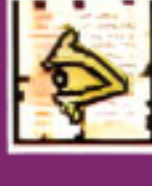
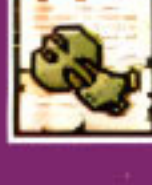





Тантальский мост











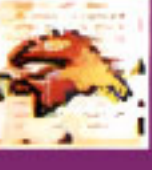

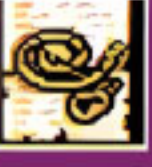











Портал на Гипернаане



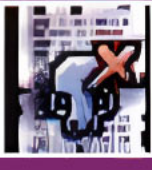





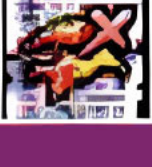












| Название  | Требования           | Действие               | Затраты                        | Длитель-<br>ность | Рекаст | Время каста<br>/расстояние |             |
|---|----------------------|------------------------|--------------------------------|-------------------|--------|----------------------------|-------------|
| Белые мантры  |                      |                        |                                |                   |        |                            |             |
|    | Бадра манагда        | 1 сил                  | +10 фа                         | 20 пр             | 1 ч    | 2 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|   | Бадра манагда ха     | 40 сил                 | +40 фа                         | 60 пр             | 1 ч    | 2 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|   | Бадра манагда тха    | 120 сил                | +120 фа                        | 100 пр            | 1 ч    | 2 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|    | Йадумба раджак       | 66 сил, 4 вын, 2 ог    | +96 фа, -55 фз, -55 мз         | 25 пр             | 50 мин | 3 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Йадумба раджак ха    | 142 сил, 22 вын, 8 ог  | +210 фа, -155 фз, -155 мз      | 36 пр             | 50 мин | 3 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Йадумба раджак тха   | 248 сил, 40 вын, 16 ог | +440 фа, -720 фз, -720 мз      | 49 пр             | 50 мин | 3 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|    | Саптак ладха         | 1 лов, 3 воз           | Защита от падения              | 33 пр             | 3 ч    | 4 ч                        | 1.5 с / 4 м |
|    | Пранах анат          | 5 лов, 10 воз          | Удвоенные прыжки               | 24 пр             | 45 мин | 3 ч                        | 2 с / 4 м   |
|   | Пранах маханат       | 20 лов, 120 воз        | Учетверенные прыжки            | 210 пр            | 45 мин | 3 ч                        | 2 с / 4 м   |
|    | Йадар дан            | 28 мет                 | +168 фа                        | 122 пр            | 12 мин | 2 ч                        | 3 с / 4 м   |
|    | Тарте трад           | 60 вын                 | +95 мз                         | 216 пр            | 50 мин | 2 ч                        | 2 с / 4 м   |
|    | Тартере трад ха      | 52 вын                 | +310 макс зд, -40 фз, -40 мз   | 42 пр             | 48 мин | 3 ч                        | 3 с / 7 м   |
|   | Тартере трад тха     | 110 вын                | +625 макс зд, -125 фз, -125 мз | 92 пр             | 48 мин | 3 ч                        | 3 с / 8 м   |
|   | Дхана раджа          | 1 вын, 3 вод           | +5 зд, +90 пр / 2 мин          | 10 пр             | 20 мин | 4 ч                        | 20 с / 4 м  |
|   | Дхана раджа ха       | 2 вын, 20 вод          | +10 зд, +240 пр / 2 мин        | 20 пр             | 24 мин | 4 ч                        | 30 с / 4 м  |
|   | Дхана раджа тха      | 4 вын, 59 вод          | +15 зд, +360 пр / 2 мин        | 40 пр             | 28 мин | 4 ч                        | 40 с / 4 м  |
|   | Дхана раджа пра      | 7 вын, 104 вод         | +20 зд, +410 пр / 2 мин        | 60 пр             | 32 мин | 4 ч                        | 50 с / 4 м  |
|  | Джатра дахалат       | 2 вын                  | +110 зд                        | 10 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат ха    | 13 вын                 | +225 зд                        | 18 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат тха   | 25 вын                 | +380 зд                        | 25 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат пра   | 38 вын                 | +540 зд                        | 32 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат джа   | 50 вын                 | +710 зд                        | 40 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат дах   | 63 вын                 | +870 зд                        | 48 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат рха   | 75 вын                 | +1050 зд                       | 55 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат вна   | 88 вын                 | +1210 зд                       | 62 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат дхар  | 100 вын                | +1360 зд                       | 70 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат прах  | 113 вын                | +1530 зд                       | 78 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат фха   | 125 вын                | +1690 зд                       | 85 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|   | Джатра дахалат фна   | 138 вын                | +1810 зд                       | 92 пр             | -      | 2 ч                        | 1.5 с / 2 м |
|  | Идахрах варакна      | 2 воз                  | Магический свет                | 20 пр             | 4 ч    | 4 ч                        | 1.5 с / 4 м |
|   | Идахрах варакна ха   | 30 воз                 | Магический свет                | 60 пр             | 8 ч    | 8 ч                        | 1.5 с / 4 м |
|  | Идхара ракха         | 3 воз                  | Видеть невидимое               | 30 пр             | 4 ч    | 4 ч                        | 1.5 с / 4 м |
|   | Идхара ракха ха      | 50 воз                 | Видеть невидимое               | 70 пр             | 8 ч    | 8 ч                        | 1.5 с / 4 м |
|  | Шапрах раджак        | 10 сил, 3 вын          | Берсерк, +73 фа                | 15 зд, 15 пр      | 48 мин | 2 ч                        | 1.5 с / -   |
|   | Шапрах раджак ха     | 66 сил, 15 вын         | Берсерк, +152 фа               | 35 зд, 35 пр      | 48 мин | 2 ч                        | 1.5 с / -   |
|   | Шапрах раджак тха    | 124 сил, 30 вын        | Берсерк, +347 фа               | 70 зд, 70 пр      | 48 мин | 2 ч                        | 1.5 с / -   |
|   | Шапрах раджак пра    | 232 сил, 50 вын        | Берсерк, +695 фа               | 100 зд, 100 пр    | 48 мин | 2 ч                        | 1.5 с / -   |
|  | Дхана хатха          | 2 вод                  | +110 пр                        | 10 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха ха       | 13 вод                 | +225 пр                        | 18 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха тха      | 25 вод                 | +380 пр                        | 25 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха пра      | 38 вод                 | +540 пр                        | 32 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха джа      | 50 вод                 | +710 пр                        | 40 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха дах      | 63 вод                 | +870 пр                        | 48 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха рха      | 75 вод                 | +1050 пр                       | 55 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха вна      | 88 вод                 | +1210 пр                       | 62 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха дхар     | 100 вод                | +1360 пр                       | 70 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха прах     | 113 вод                | +1530 пр                       | 78 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха фха      | 125 вод                | +1690 пр                       | 85 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|   | Дхана хатха фна      | 138 вод                | +1810 пр                       | 92 зд             | -      | -                          | 5 с / 2 м   |
|  | Панала наратра       | 15 вод                 | Снятие одного мутатора         | 70 пр             | 1 мин  | 2 ч                        | 20 с / 2 м  |
|  | Даленша наратра      | 450 вод                | Полное восстановление          | 995 пр            | 1 мин  | 8 ч                        | 40 с / 2 м  |
|  | Далмахаш мабахан     | 1 вын                  | +12 фз                         | 30 пр             | 2 ч    | 4 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|   | Далмахаш мабахан ха  | 40 вын                 | +125 фз                        | 120 пр            | 2 ч    | 4 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|   | Далмахаш мабахан тха | 120 вын                | +290 фз                        | 200 пр            | 2 ч    | 4 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|  | Фадахал мабахан      | 1 вын                  | +12 мз                         | 30 пр             | 2 ч    | 4 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|   | Фадахал мабахан ха   | 40 вын                 | +125 мз                        | 120 пр            | 2 ч    | 4 ч                        | 2.5 с / 4 м |
|   | Фадахал мабахан тха  | 120 вын                | +290 мз                        | 200 пр            | 2 ч    | 4 ч                        | 2.5 с / 4 м |



|   |                    |                |                           |                 |        |     |             |
|---|--------------------|----------------|---------------------------|-----------------|--------|-----|-------------|
|    | Джатра аран        | 6 вод          | +60 зд / 2 мин            | 40 пр           | 20 мин | 2 ч | 10 с / 4 м  |
|   | Джатра аран ха     | 35 вод         | +250 зд / 2 мин           | 135 пр          | 24 мин | 2 ч | 20 с / 4 м  |
|   | Джатра аран тха    | 57 вод         | +420 зд / 2 мин           | 221 пр          | 28 мин | 2 ч | 30 с / 4 м  |
|   | Джатра аран пра    | 82 вод         | +680 зд / 2 мин           | 310 пр          | 32 мин | 2 ч | 40 с / 4 м  |
|   | Джатра аран джа    | 110 вод        | +950 зд / 2 мин           | 400 пр          | 36 мин | 2 ч | 50 с / 4 м  |
|    | Апраха йохала      | 10 вод         | +50 зд, +50 пр / 2 мин    | 30 пр           | 12 мин | 3 ч | 20 с / 4 м  |
|   | Апраха йохала ха   | 42 вод         | +180 зд, +180 пр / 2 мин  | 100 пр          | 16 мин | 3 ч | 30 с / 4 м  |
|   | Апраха йохала тха  | 65 вод         | +350 зд, +350 пр / 2 мин  | 150 пр          | 20 мин | 3 ч | 40 с / 4 м  |
|   | Апраха йохала пра  | 93 вод         | +570 зд, +570 пр / 2 мин  | 200 пр          | 24 мин | 3 ч | 50 с / 4 м  |
|   | Апраха йохала джа  | 125 вод        | +710 зд, +710 пр / 2 мин  | 300 пр          | 28 мин | 3 ч | 60 с / 4 м  |
|    | Фараджа рах        | 3 вын          | +10 фз, +10 мз            | 40 пр           | 30 мин | 3 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фараджа рах ха     | 60 вын         | +115 фз, +115 мз          | 150 пр          | 30 мин | 3 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фараджа рах тха    | 160 вын        | +270 фз, +270 мз          | 250 пр          | 30 мин | 3 ч | 2.5 с / 4 м |
|    | Эпарна нуарах      | 25 вын, 4 вод  | Дышать под водой          | 10 зд, 20 пр    | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 2 м |
|   | Эпарна нуарах ха   | 46 вын, 8 вод  | Дышать под водой          | 23 зд, 45 пр    | 2 ч    | 3 ч | 2.5 с / 2 м |
|   | Эпарна нуарах тха  | 69 вын, 15 вод | Дышать под водой          | 35 зд, 70 пр    | 3 ч    | 4 ч | 2.5 с / 2 м |
|   | Эпарна нуарах пра  | 93 вын, 22 вод | Дышать под водой          | 55 зд, 110 пр   | 4 ч    | 5 ч | 2.5 с / 2 м |
|    | Фарнах эсха        | 10 сил, 2 ог   | +10 сил                   | 40 зд, 20 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фарнах эсха ха     | 40 сил, 5 ог   | +40 сил                   | 100 зд, 40 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Йола фасха         | 10 лов, 2 вод  | +10 лов                   | 40 зд, 20 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Йола фасха ха      | 40 лов, 5 вод  | +40 лов                   | 100 зд, 40 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Йолжа ракха        | 10 мет, 2 воз  | +10 мет                   | 40 зд, 20 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Йолжа ракха ха     | 40 мет, 5 воз  | +40 мет                   | 100 зд, 40 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Дшаран рафджа      | 10 вын, 2 зем  | +10 вын                   | 40 зд, 20 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Дшаран рафджа ха   | 40 вын, 5 зем  | +40 вын                   | 100 зд, 40 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Фарнах дхана       | 2 сил, 10 ог   | +10 ог                    | 20 зд, 40 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фарнах дхана ха    | 5 сил, 40 ог   | +40 ог                    | 40 зд, 100 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Фарнах парла       | 2 лов, 10 вод  | +10 вод                   | 20 зд, 40 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фарнах парла ха    | 5 лов, 40 вод  | +40 вод                   | 40 зд, 100 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Фарнах илан        | 2 мет, 10 воз  | +10 воз                   | 20 зд, 40 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фарнах илан ха     | 5 мет, 40 воз  | +40 воз                   | 40 зд, 100 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Фарнах рашна       | 2 вын, 10 зем  | +10 зем                   | 20 зд, 40 пр    | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фарнах рашна ха    | 5 вын, 40 зем  | +40 зем                   | 40 зд, 100 пр   | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Фарнах распаха     | 8 воз, 10 ог   | +60 ма                    | 20 зд, 40 пр    | 1 ч    | 3 ч | 2.5 с / 4 м |
|   | Фарнах распаха ха  | 20 воз, 30 ог  | +250 ма                   | 40 зд, 100 пр   | 90 мин | 3 ч | 2.5 с / 4 м |
|  | Арнала мабахан     | 50 зем         | Ворота +1000 фз, +1000 мз | 120 зд, 700 пр  | 99 мин | 1 ч | 4 с / 12 м  |
|   | Арнала мабахан ха  | 120 зем        | Ворота +1800 фз, +1800 мз | 200 зд, 1400 пр | 99 мин | 1 ч | 4 с / 12 м  |
|   | Арнала мабахан тха | 220 зем        | Ворота +2500 фз, +2500 мз | 300 зд, 2150 пр | 99 мин | 1 ч | 4 с / 12 м  |
|   | Арнала мабахан пра | 330 зем        | Ворота +3500 фз, +3500 мз | 350 зд, 2900 пр | 99 мин | 1 ч | 4 с / 12 м  |
| <b>Черные мантры</b>  |                    |                |                           |                 |        |     |             |
|  | Абадра дахта       | 1 сил          | -15 фа                    | 20 пр           | 40 мин | 2 ч | 1.9 с / 7 м |
|   | Абадра дахта ха    | 40 сил         | -60 фа                    | 60 пр           | 40 мин | 2 ч | 1.9 с / 7 м |
|   | Абадра дахта тха   | 120 сил        | -180 фа                   | 100 пр          | 40 мин | 2 ч | 1.9 с / 7 м |
|  | Гадара кумбах      | 2 ог           | -20 зд                    | 7 пр            | -      | -   | 4 с / 10 м  |
|  | Джелахна эпхана    | 30 воз         | Запрет на бег             | 50 пр           | 12 мин | 1 ч | 5 с / 8 м   |
|   | Джелахна эпхана ха | 120 воз        | Запрет на бег             | 80 пр           | 48 мин | 2 ч | 10 с / 8 м  |
|  | Тарха маханат      | 50 воз         | Запрет на ходьбу и бег    | 70 пр           | 10 мин | 2 ч | 8 с / 8 м   |
|   | Тарха маханат ха   | 200 воз        | Запрет на ходьбу и бег    | 110 пр          | 40 мин | 2 ч | 15 с / 8 м  |
|  | Пахарна джанка     | 34 зем         | Потеря координации        | 50 пр           | 12 мин | 2 ч | 5 с / 5 м   |
|   | Пахарна джанка ха  | 92 зем         | Потеря координации        | 90 пр           | 24 мин | 2 ч | 12 с / 5 м  |
|  | Тарха анат         | 55 зем         | Запрет на прыжки          | 70 пр           | 10 мин | 3 ч | 8 с / 8 м   |
|   | Тарха анат ха      | 115 зем        | Запрет на прыжки          | 120 пр          | 20 мин | 3 ч | 15 с / 8 м  |
|  | Ашна джахара       | 25 зем         | Частичное ослепление      | 90 пр           | 8 мин  | 2 ч | 2 с / 8 м   |
|  | Эфалах паханара    | 33 ог          | Полное ослепление         | 120 пр          | 10 мин | 3 ч | 2.5 с / 8 м |

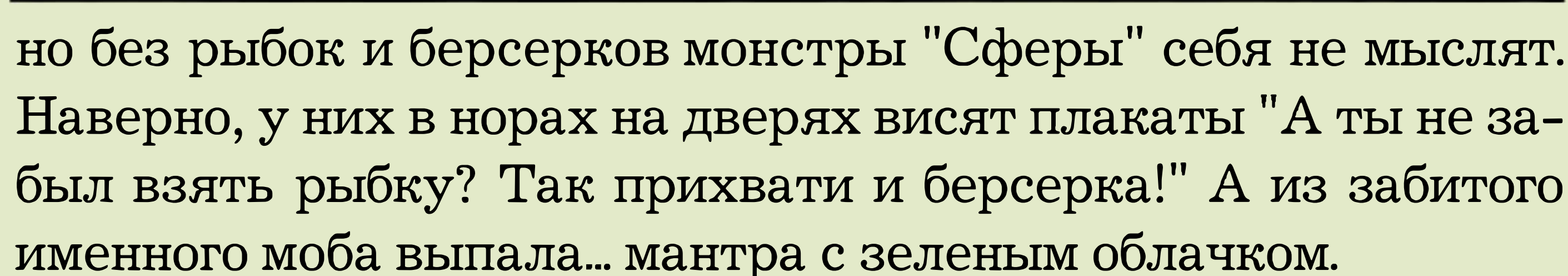


|   |                     |                |                           |                 |        |     |              |
|---|---------------------|----------------|---------------------------|-----------------|--------|-----|--------------|
|    | Траша эхна          | 10 вод         | -50 зд / 2 мин            | 42 пр           | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|   | Траша эхна ха       | 23 вод         | -220 зд / 2 мин           | 95 пр           | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|   | Траша эхна тха      | 46 вод         | -420 зд / 2 мин           | 163 пр          | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|   | Траша эхна пра      | 88 вод         | -610 зд / 2 мин           | 237 пр          | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|    | Даркаш опатах       | 12 воз         | -1 зд, -45 пр / 2 мин     | 38 пр           | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|   | Даркаш опатах ха    | 25 воз         | -5 зд, -205 пр / 2 мин    | 87 пр           | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|   | Даркаш опатах тха   | 48 воз         | -10 зд, -410 пр / 2 мин   | 154 пр          | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|   | Даркаш опатах пра   | 94 воз         | -20 зд, -590 пр / 2 мин   | 209 пр          | 50 мин | 2 ч | 3 с / 8 м    |
|    | Дахаджа опрахна     | 10 сил, 2 ог   | -10 сил                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Дахаджа опрахна ха  | 40 сил, 5 ог   | -40 сил                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|    | Тажхафар парала     | 10 лов, 2 вод  | -10 лов                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Тажхафар парала ха  | 40 лов, 5 вод  | -40 лов                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|    | Орапах ракха        | 10 мет, 2 воз  | -10 мет                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Орапах ракха ха     | 40 мет, 5 воз  | -40 мет                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|    | Йокатха апфахна     | 10 вын, 2 зем  | -10 вын                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Йокатха апфахна ха  | 40 вын, 5 зем  | -40 вын                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|    | Даркаш дхана        | 2 сил, 10 ог   | -10 ог                    | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Даркаш дхана ха     | 5 сил, 40 ог   | -40 ог                    | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Даркаш парла        | 2 лов, 10 вод  | -10 воз                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Даркаш парла ха     | 5 лов, 40 вод  | -40 воз                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Даркаш илан         | 2 мет, 10 воз  | -10 вод                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Даркаш илан ха      | 5 мет, 40 воз  | -40 вод                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Даркаш рашна        | 2 вын, 10 зем  | -10 зем                   | 40 пр           | 1 ч    | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Даркаш рашна ха     | 5 вын, 40 зем  | -40 зем                   | 100 пр          | 90 мин | 2 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Даркаш распаха      | 10 воз, 8 ог   | -60 ма                    | 40 пр           | 1 ч    | 3 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Даркаш распаха ха   | 30 воз, 20 ог  | -250 ма                   | 100 пр          | 90 мин | 3 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Йанак оракха        | 1 вын          | -15 фз                    | 30 пр           | 2 ч    | 4 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Йанак оракха ха     | 40 вын         | -145 фз                   | 120 пр          | 2 ч    | 4 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Йанак оракха тха    | 120 вын        | -350 фз                   | 200 пр          | 2 ч    | 4 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Йанак ражхак        | 1 зем          | -15 мз                    | 30 пр           | 2 ч    | 4 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Йанак ражхак ха     | 40 зем         | -145 мз                   | 120 пр          | 2 ч    | 4 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Йанак ражхак тха    | 120 зем        | -350 мз                   | 200 пр          | 2 ч    | 4 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Навраах эсха        | 5 воз          | -80 пр                    | 20 пр           | -      | 1 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Навраах эсха ха     | 20 воз         | -200 пр                   | 90 пр           | -      | 1 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Навраах эсха тха    | 80 воз         | -800 пр                   | 180 пр          | -      | 1 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Далпала наруджа     | 10 вын, 2 вод  | -50 макс зд, -20 макс пр  | 30 пр           | 3 ч    | 5 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Далпала наруджа ха  | 43 вын, 19 вод | -155 макс зд, -46 макс пр | 120 пр          | 3 ч    | 5 ч | 2.5 с / 4 м  |
|   | Далпала наруджа тха | 87 вын, 21 вод | -267 макс зд, -84 макс пр | 250 пр          | 3 ч    | 5 ч | 2.5 с / 4 м  |
|  | Эжанках онака       | 5 ог           | -63 зд                    | 20 пр           | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака ха    | 24 ог          | -184 зд                   | 48 пр           | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака тха   | 42 ог          | -324 зд                   | 75 пр           | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака пра   | 66 ог          | -445 зд                   | 100 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака джа   | 93 ог          | -578 зд                   | 125 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака дах   | 123 ог         | -701 зд                   | 150 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака рха   | 157 ог         | -830 зд                   | 175 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака вна   | 193 ог         | -965 зд                   | 200 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака дхар  | 232 ог         | -1098 зд                  | 225 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака прах  | 274 ог         | -1208 зд                  | 250 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака фха   | 320 ог         | -1355 зд                  | 275 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|   | Эжанках онака фна   | 368 ог         | -1462 зд                  | 300 пр          | -      | 1 ч | 3.5 с / 15 м |
|  | Арнала онаджа       | 55 ог          | Ворота -2000 зд / 2 мин   | 120 зд, 700 пр  | 48 мин | 1 ч | 4 с / 12 м   |
|   | Арнала онаджа ха    | 130 ог         | Ворота -3000 зд / 2 мин   | 200 зд, 1400 пр | 48 мин | 1 ч | 4 с / 12 м   |
|   | Арнала онаджа тха   | 240 ог         | Ворота -4000 зд / 2 мин   | 300 зд, 2150 пр | 48 мин | 1 ч | 4 с / 12 м   |
|   | Арнала онаджа фна   | 350 ог         | Ворота -5000 зд / 2 мин   | 350 зд, 2900 пр | 48 мин | 1 ч | 4 с / 12 м   |

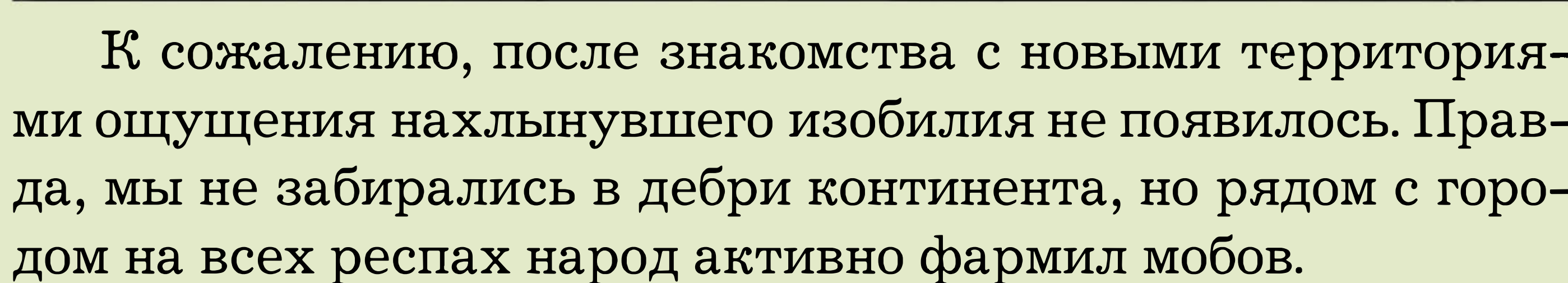
СОКРАЩЕНИЯ

зд - здоровье, пр - прана, фа - физическая атака, ма - магическая атака, фз - физическая защита, мз - магическая защита, сил - сила, мет - меткость, лов - ловкость, вын - выносливость, зем - земля, воз - воздух, вод - вода, ог - огонь





Появился невиданный ранее тип кратерных тварей, которые стремятся свалиться в ближайшую яму с отвесными краями, откуда начинают обстреливать цель... сквозь толщу скал. То есть, необходимость в line of sight по-прежнему отсутствует. Хорошо еще, что перс вправе ответить взаимностью. Если игрок сможет нашарить курсором зачастую невидимого противника.



## Если он тебя ударил по правой щеке первым...

Разрыв между "Сферой" и классическими MMORPG начинает сокращаться. Но делается это очень по-русски, по-особенному. В игре появилось "правило первого удара". Цитирую: "Если один персонаж напал на другого (нанес повреждение или убил), то он может быть безнаказанно, без потери кармы, убит в течение десяти минут (реальных) тем, кого он ударил".







Приехали. Иначе говоря, если нуба замочил хай, то нубу - все карты в руки. Целых десять минут он может бегать в поисках обидчика и, если найдет, то может начинать сносить ему по одному хиту за удар. Вот так наказание для хая-убийцы.

Разработчики почему-то упорно игнорируют накопленный индустрией опыт. Ведь весьма удобно этот момент был решен еще в классической же УО. Любого агрессора (т.е. перса, первым атаковавшего противника с положительной кармой) в течение какого-то времени мог безнаказанно начать убивать любой встречный-поперечный. Раз тебе встретился перс с серым именем, значит он вне закона - вор или убийца. Хочешь (и можешь) - убивай, твоя карма при этом не пострадает. Правда, сразу же после нападения на серого перса ты сам становишься серым для того, кого атаковал. И только для него. И если он тебя замочит, то хуже будет только тебе. Нечего было ввязываться в ситуацию без достаточно веских оснований и подготовки.

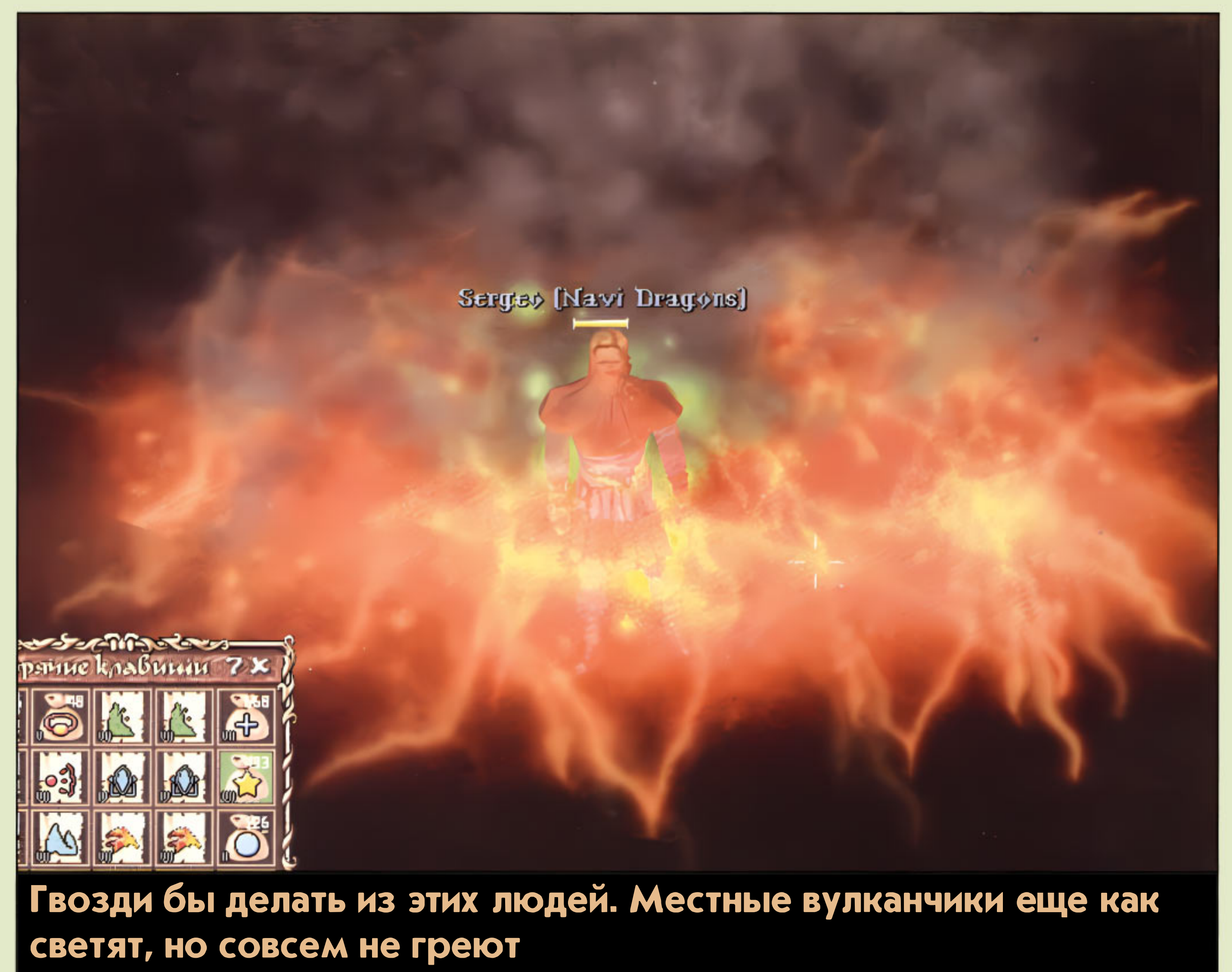
Насколько мне удалось выяснить, "сферическая" схема определения агрессора в описанном выше виде была принята, исходя из просьб самих игроков. При этом учитывалось, что наказание агрессора должно осуществляться, прежде всего, посредством механизма кармы. Также разработчики считают, что подобная схема облегчит каким-то образом проведение дуэлей.

ИМНО, проведение дуэлей можно было бы облегчить проще: достаточно переоборудовать пустующие торговые площадки под стадионы, на территории которых во время схваток никто ничего не теряет. Ни кармы, ни экспы, ни шмоток. А убитые респятся в полной силе тут же, у ворот. То-то была бы потеха. Думаю, что желающих подраться без последствий было бы немерянно. Да и появилась бы воз-

можность отрабатывать тактику схваток. Полезнейшая фишка, которой сейчас нет.

Но вернемся к агрессорам. Принятая схема не позволяет наказывать сине-зеленых РК. Тех, кто любит убивать, не забывая при этом своевременно отмокать. Ситуация с такими убийствами вполне обычна на тех респях, где можно удобно и быстро качаться. Убил синего перса-конкурента, потом убил сто-двести красных мобов - и ты опять при исходной карме.

Также получается, что хаи по-прежнему не в состоянии без потерь кармы наказать тех, кто убивает их соклановцев-нубов. У самих же нубов есть ровно десять минут, чтобы отрепситься, прокачаться и отомстить обидчикам.







Картинка так и просится на полотно под названием "Отсель грозить мы будем"

### На высшем уровне за кружкой пива...

... прошла встреча представителей нашей редакции с разработчиками. На их территории. Хотелось расставить точки над і и получить ответы на самые животрепещущие вопросы. Конспективно:

- важнее всего было устранить все причины зависания игровых серверов. Все прочие проблемы рассматривались как второстепенные;

- предполагается, что ввод Гипернаана предоставит возможность для дальнейшей прокачки хай-левелов;

- в планах: ввод специальной "божественной" магии для бойцов, основанной на учете боевых характеристик последних. Не знаю, мне кажется, что не мешало бы поискать сначала баланс для уже имеющейся системы;

- в планах: специализация персонажей;

- в планах: возможность совместной охоты с автоматическим распределением экспы среди участников группы;

- переделка интерфейса, устранение известных еще с беты багов и нелепиц типа ограничения на пару ключей... Хотелось бы верить.

### Не Гипернааном единым

И все же остается открытым самый насущный вопрос: как развлекаться хаям?

Прокачка - не в счет, она по-прежнему однообразна и не в удовольствие.

**Прикрытие именного моба. Специальных кратеров на Гипернаане нет**



Sergio обкастовывается

Баловство с замками. Престижа ради? При таких потерях в экспе? И только для того, что получить доступ к казне и замковому торговцу с продвинутыми книжками мантр? Не в кайф. Деньги проще и быстрее зарабатываются торговлей ходовыми порошками. А самое главное - безопаснее. Единственный существенный плюс некоторых замков - возможность быстрого доступа к продвинутым респам при наличии неподалеку персонального сельпо.

Специальные ивенты? С риском для жизни и при все тех же потерях в экспе? Тем более что очень много хаев давно покраснели из-за собственной несдержанности, глупости или выноса конкурентов при прокачке. А для "помидоров" каждая смерть очень болезненна. Или будут ивенты без риска для жизни? А откуда тогда адреналин?

В игре по-прежнему отсутствует система, позволяющая игрокам эффективно развлекать себя самих.

Туризм с посещением гейзерных достопримечательностей Гипернаана и любование нарисованными на кусках холста кратерами скоро наскучит.

Что дальше?

P.S. Ура! Мантры с рыбками обрели дополнительную полезность. Теперь под водой без специальной обкастовки особо не побродишь. Каждый удар по неподготовленному к подводным перемещениям персу стал вместо 36 хитов сносить 320.

**С такими девушками в купальниках лучше держать дистанцию**





# Хроники Хаоса

*Chaos Mage*

*Here I see you stand from all around the world  
Waiting in a line to hear the battle cry  
All are gathered here, victory is near  
The sound will fill the hall, bringing power to us all  
Manowar. Warriors of the World*

С момента написания превью по Lineage 2 прошло несколько недель. За это время я успел перебраться с тайваньского сервера на японский, тоже тестовый (#3 - Kain). Именно на нем собралась основная неапонская тусовка. В чате, кроме английского, можно увидеть и немецкий и, что гораздо важнее, русский язык (если это конечно можно считать русским языком). Был даже, по меньшей мере, один норвежец. Кроме того, очень многие японцы неплохо владеют английским. Так что играть стало немного комфортнее.

В отличие от тайваньских серверов (с версией Prelude), на японских развернут патч, паблиш, расширение Chronicle 1 (называйте, как хотите. То же самое готовится и для американского релиза). Дело в том, что NCSoft собирает каждые полгода выпускать большие бесплатные расширения. Они призваны вносить в игру не только дополнительные фишки, но и продвигать глобальный сюжет. Что касается новых особенностей, то больше всего порадовал щелчок, раздающийся в то мгновение, когда заклинание снова становится доступным после каста. Мелочь, но она позволяет не отвлекаться лишний раз от боя. Кроме того, наконец-то стало доступным звуковое оформление мира (очень даже атмосферное). Его автор, Билл Браун (он делал звук для Rainbow Six, C&C Generals, Quake 2 и 3, The Sum of All Fears), сработал на славу и на этот раз. Кроме того, в игру был введен новый контент, в том числе - монстр-босс Дракон Земли.

## О мире

Местная мифология утверждает, что вселенная была сотворена совместными усилиями богини созидания Einhasad и богом разрушения Gran Kain. Их дети взяли на себя руководство четырьмя стихиями и не без помощи своей матери образовали четыре расы. Богиня Shilen (стихия воды) создала эльфов, бог Raagriö (стихия огня) - орков, бог Maphr (стихия земли) - dwarфов, а бог Sayha (стихия ветра) -

крылатых arteias. Младшая богиня Ева осталась не у дел и занялась поэзией и музыкой. Но богу разрушения тоже захотелось кого-то создать, и из остатков четырех стихий он создал самую слабую, но самую коварную расу - людей. Получилось у него так себе, хотя сами люди считали себя вершиной творения..

Сначала миром правили высшие существа - гиганты, а все остальные расы были у них в услужении, но потом в результате крупных семейных проблем обитателей пантеона много чего случилось.

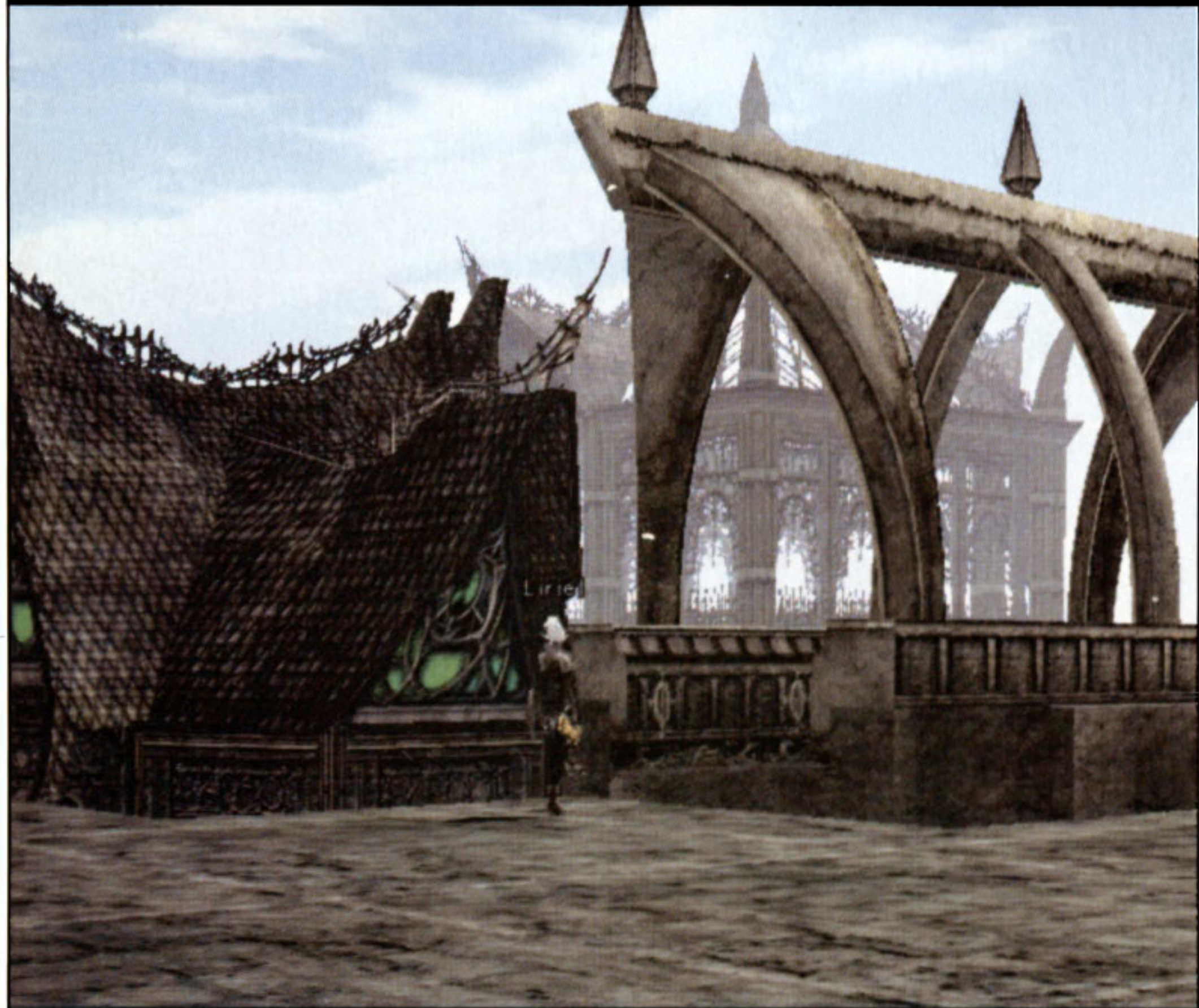
Shilen потеряла контроль над водной стихией, стала матерью монстров и демонов и удалилась в созданный ею Underworld. Ева заняла место Shilen, но сначала не справилась с управлением - большую часть мира затопило. Потом гиганты восстали против богов и были уничтожены. Смертные расы остались одни. Эльфы быстро упорядочили существующую общественную систему, встав во главе нового мирового порядка. Но со временем орки (не те, привычные нам тупые орки, а мощная и вполне интеллектуальная раса) воспротивились такому положению дел и пошли на эльфов войной. Несмотря на свою магию, эльфы не могли противостоять им и стали искать помощи у остальных. Но dwarфы и arteias отказали им. И осталось гор-

дым эльфам просить помощи у людешек. Те согласились, но в обмен на магические знания... Победив орков после долгой и упорной войны, люди не остановились на достигнутом и вскоре подчинили себе весь континент. Так низшие существа стали править миром. Борясь с врожденным комплексом неполноценности, лидеры людей переписали историю, сделав Einhasad богиней людей, а все упоминания об ис-



Мы - команда!

**Школа Темных Искусств. Говоря простым языком - донжон темных эльфов**



**Убегать от монстров тоже надо уметь. В таких случаях без помощи со стороны не обойтись**







**Местный Древень. Он оберегает места прокачки нубов от РК**

тиной истории были стерты. Последователями же Gran Kain и Shilen стали темные эльфы - те из эльфов, кто получил от людей искусство темной магии в обмен на секрет долгой жизни.

Теперь, спустя многие годы, люди являются доминирующей силой на континенте. Прагматичные dwarves контролируют коммерцию и ремесла, а орки, эльфы и темные эльфы сидят в своих анклавах. Но мир опять находится на пороге перемен...

### О персах

На японском шарде был создан новый персонаж - темная эльфийка Liriel (имя позаимствовано из книг Elaine Cunningham - не один R.A. Salvatore пишет о темных эльфах) с магической специализацией. Кстати, в один прекрасный день я встретил в городе темных эльфов персонаж по имени LirielBaenre - обменялись LOL'ами. Вообще-то надо было делать персонажа мужского пола, а то даже орки приставать стали. Такие дела... Выбор имени персонажа, на мой взгляд, способен определить его дальнейшую судьбу. Некоторые игроки выбирают не ролевые, а "утилитарные" имена. Многие игроки из России пишут имена латинскими буквами, схожими с кириллицей. Так появляются ники типа МОНАХ, Кроха или СМЕРТНУК.

Но вернемся к генерации персонажа. Создается персонаж просто - выбираем расу и определяемся с классом (воин или маг). Все остальное - настройка внешнего вида. Прочие атрибуты типа силы, выносливости, скорости каста и т.п. определяются сочетанием расы, класса и уровня. Настройка индивидуальных

особенностей осуществляется набором приобретенных умений. Перед окончательным выбором героя имеет смысл почитать информационные сайты и определиться с направлением развития - классом третьего этапа. Правда, смысл столь вдумчивого подхода появится с релизом. В тестовой же версии можно особо не заморачиваться. Кстати, каждая раса имеет свои особенности:

Люди, как всегда, средние во всем. Их классы - вполне стандартные фэнтезийные классы.

Эльфы быстры и мастерски владеют луком.

Темные эльфы тоже неплохие лучники, их заклинания - самые разрушительные в игре.

Дварфы мастерски владеют ударным оружием. Кроме того, они - крафтеры-монополисты. Не могут быть магами.

Орки, естественно, самые сильные и "хитастые". Их магия уникальна и не похожа на магию остальных рас.

### Нереальность

Но вот персонаж создан и вышел на просторы. Как я уже упоминал, игра потрясающе красива. Даже несмотря на некоторое подтормаживание, хочется держать максимальные настройки графики. Только в городах суровая правда жизни берет свое, и приходится врубать опцию "держат приличный уровень FPS". Все остальное время меня окружала красота. Движок Unreal выдает десятки кадров в секунду и великолепную картинку. Реалистично сменяются день и ночь. Колышется трава под ветром. Поддержка pixel shader обеспечивает отражения в воде. Словами это передать просто не



**Магазин в крупном городе. Цены кусаются. Больно**



**Пасторальный эльфийский пейзаж**

возможно. Скриншотами - с трудом. Это надо видеть "вживую". В этом игровом мире потрясает разнообразие. Я побывал в местах обитания темных эльфов, светлых эльфов, dwarves и людей. В каждой области не только оригинальная архитектура, но и своя природа, свои краски и, конечно же, свои монстры. В родных краях эльфов каждый пиксель как будто светится. Все цвета яркие и насыщенные. Дома невесомы и пропитаны магией. Темные эльфы предпочитают сумрак, ажурный металл в архитектуре и приглушенные цвета. Над их землями даже в полдень висит мрачная дымка. Что касается dwarves, то их поселение чем-то напоминает обиталище Санта-Клауса на Северном полюсе. И каждой расе, каждой уникальной локации соответствует своя музыкальная тема. В таком мире хочется жить, принимать участие в его делах. "Но сначала надо прокачаться" (с) Игорь Бойко.





Вот за такие замки и развернется настоящая война



Рано или поздно все там будут

### О прокачке

С учетом полученного на Тайване опыта развитие перса пошло очень даже быстро. Как качать мага, и какая экипировка нужна? Факт №1: если монстр добрался до вас на расстояние удара – вы кандидат на респавн. Факт №2: персонажи бегают, как правило, быстрее монстров. Факт №3: некоторые монстры передвигаются очень медленно. Отсюда стратегия – ищем тормозного монстра и начинаем бить его магией, отбегать и снова бить. Если у вас есть два атакующих заклинания – чередуйте их. Пока восстанавливается первое – кастуйте второе и наоборот. Обращайте внимание на время "разборки" с монстром. Может быть, вы получите больше экспы и денег за то же время, если прикончите двух монстров послабее? Прокачка до седьмого уровня проходит за пару часов. От 8 до 12 – за пару дней при средней интенсивности игры. Дальше наступают относительные тормоза. На 12+ уровнях стоит обратить внимание на Stone Soldier (один раз ударит заклинанием Wind Strike, зато вряд ли доберется до вас со своей скоростью катка), Redeye Bat (летает медленно, но бьет больно). При хорошем коннекте без лагов, начиная с 15 уровня, можно заняться Lirein и Lirein Ribe, обитающими на границе эльфийских земель. Летают они очень медленно, а их Wind Shackles магам вообще по барабану. Но при наличии лага имеет смысл вернуться к

Stone Soldiers – лучше медленно, но верно. В любом случае, стоит действовать осторожно. AI монстров не так прост, как кажется. Они вполне способны без усталости следовать за вами в обход препятствий. Нередки случаи, когда убегающий от монстра игрок "цепляет" других. Так что у вас "на хвосте" элемен-

тарно может повиснуть штук пять Dark Horror'ов. Приходится кричать "Help!" Еще одна особенность AI – хилеры партии не находятся в безопасности. Избиваемые воинами твари вполне способны сообразить, откуда приходят свежие хиты их врагам, и принять меры.

### О средствах "производства"

Об экипировке. Маг должен носить одежду типа Robe (из двух вещей – Tunic и Hose). Без этого скорость каста падает катастрофически. Кроме того, чем лучше роба, тем больший бонус к запасам маны она дает. Оружие в L2 устроено странно. Любой ковыряльник дает бонус и к физической атаке, и к магической. Но только посохи и книги заклинаний (золотые) дают БОЛЬШОЙ бонус к магической атаке. Посох использует обе руки и обеспечивает хорошую физическую атаку, а книга позволяет держать во второй руке



щит. Маги со щитами – распространенная картина в игре. Кроме того, вся экипировка делится на уровни: без уровня, D, C, B и A. Использовать предметы соответствующего класса можно только после изучения соответствующего скилла. Для класса D, например, он становится доступным только на 20 уровне. Физическая защита для мага не так важна: если монстр до него добрался, то летальный исход весьма вероятен. Хотя роба и дает бонус к запасам маны, магу-одиночке важнее апгрейдить в первую очередь оружие. Запас MP важнее для хилера, специализирующегося на работе в группе.

### О группах и охоте

Каждый персонаж должен уметь качаться, как соло, так и в составе группы. Лично я 95% времени ходил соло и только 5% – в группе. Возможно, мне не везло. Говорят, что после 40 уровня ходить одному просто нереально. Конечно, можно затачивать



Промышленная заготовка пауков. Один рубит, другой лечит



перса исключительно под один из этих стилей игры, но... играть все время одному скучно (это все же MMORPG), а группа не всегда имеет возможность собраться. До 20 уровня маг должен балансировать свои атакующие заклинания (которые для типичной группы из двух персов, как правило, не нужны) и всевозможные заклинания исцеления (Heal, Battle Heal, Group Heal). Маг-лекарь существенно повышает эффективность воина (желательно, чтобы последний был на 1-3 уровня выше). Ходил я в паре с одним американцем, и где-то после двадцатого зарубленного подряд паука тот сказал: "Где ж ты раньше был, а?" Без хилера воину приходится туго. Так называемое downtime (время простоя при естественном восстановлении хитов) очень велико. Воин в паре с хилером способен перемалывать гораздо более серьезных противников, при этом набор экспы для обоих идет быстрее, чем при одиночной охоте. Маг-одиночка тоже не слишком эффективен. При использовании атакующих спеллов мана довольно быстро заканчивается, приходится сидеть и ждать ее регенерации. Лечение же гораздо "дешевле". Кстати, в партии можно включить режим случайного распределения подобранных предметов, а подбирают их, как правило, танки.



Деревня dwarфов. Чтобы выбраться отсюда на Большую землю, придется прокачаться

### О "помидорах"

В большинстве MMORPG есть плеркиллинг. В Lineage 2 он тоже есть, хотя и не слишком заметен в бета-версии. Напасть на обычного, "белого" игрока можно прижатой клавише Ctrl. Ваше имя тут же окрасится фиолетовым цветом. На "фиолетового" может напасть любой персонаж, после чего он тоже на некоторое время присоединится к клубу "фиолетовых". "Белая" жертва нападения имеет выбор: защищаться (и стать "фиолетовым") или бездействовать. Убивший "белого" становится "красным" и получает определенное количество отрицательных очков кармы. Теперь он - законная добыча для любого искателя справедливости и шмоток, которые из мертвых помидоров вываливаются весьма часто. Убить же фиолетового перса позволяет вполне безнаказанно. "Красный" имеет возможность "отмокнуть", убивая желтых и красных монстров (т.е. тех, что сильнее его), при этом его отрицательная карма начинает выправляться к нулевому значению. Это долгий процесс, очень долгий.

В реальном бою с "красными" плеркиллерами за истекший период мне поучаствовать не удалось, да и есть некое подозрение, что магу с воином-РК не сладить... На всякий случай я таскаю с собой кучу spiritshot'ов. Что это такое? Еще одна интересная игровая фишка. Для физических атак есть Soulshot'ы, а для магических - Spiritshot'ы. Эти странного вида предметы приобретаются в магазинах (или крафтятся dwarфами) и стоят не очень дорого. Их активация почти не занимает времени, их можно применять даже на бегу. Зачем это нужно? Просто усиливается повреждение (и дополнительный эффект атаки, если он есть). При-

мерно в полтора-два раза. Точнее сказать не могу. На один удар тратится некоторое количество зарядов (x2, x3 - зависит от оружия). Некоторые игроки используют Spiritshot/Soulshot при охоте на монстров, но в PvP это просто must have!

### О смерти и других неприятностях

Смерть ждет любого персонажа - рано или поздно. Можно недооценить монстра, попасться на глаза РК или просто попасть под лаг. Так или иначе, персонаж с криком падает на землю с нулем хитов. Тут же ему предлагается перенестись в ближайший населенный пункт и потерять до 10% экспы. Если после очередного левелапа очков опыта накопилось мало - вполне можно скатиться на предыдущий уровень. Хорошо еще, что скиллпоинты не теряются! Высокоуровневые клирики способны воскрешать павших в своей группе, а совсем уж крутые - уменьшать объем теряемой экспы. Но вот что интересно - никто не заставляет вас респавниться немедленно! Вы можете полежать, поговорить с народом и даже обменяться предметами! Когда меня из-за дикого лага позорно прибил Stone Soldier (тогда я еще не валил их с двух магических ударов), я попросил качавшегося неподалеку перса передать мне лут, который я не успел собрать. Получилось! А ведь говорят, что Dead men tell no tales.

### О квестах

Квесты в Lineage 2 начинаются одинаково - в разговоре с NPC можно спросить о задании и, возможно, получить его. Почти все квесты имеют ограничение на уровень и расу персонажа. Например, темный эльф имеет меньше шансов, чем dwarf, получить заказ в городе светлых эльфов. Сам квест, как правило, состоит в последовательном обходе нескольких NPC с передачей им по кругу всевозможных "ваучеров". Другая составляющая - истребление







Вот такие у орков маги



Тысяча старушек - и Level Up!

монстров определенного типа с целью выбивания из оных квестовых предметов (волчьих клыков, спор ходячих грибов, шкур зомби и т.п.), которые откладываются в особой части инвентаря. За успешно выполненное задание вы получаете деньги, экспу и, что приятнее всего, оружие или броню. К сожалению, разжиться чем-нибудь реально полезным на данном этапе сложно - приходится все продавать... или оставлять для других своих РС.

### Об экономике

Деньги зарабатываются легко. Если в "Сфере" золото монстры не таскают, то в L2 из них только оно и выпадает. Получение предметов - редкость, а выпадение действительно ценных предметов - редкость втрое. Вероятность такого события в среднем равна 0,02%! За все время моей игры на двух серверах действительно полезный на данном уровне предмет выпал всего один раз (Cedar Staff), но к тому моменту у меня уже такой был. Проблема состоит в другом - денег нужно очень много. На своем горьком опыте я усвоил вот что - покупать у NPC можно только в крайнем случае! Цены просто кусаются. Если на 13-14 уровне вы выбиваете с монстра в среднем 100 adena, то нужная вам броня и оружие стоят десятки, а то и сотни тысяч adena! Но выход есть. Большинство предметов можно купить с большой скидкой у ваших коллег приключенцев, а устаревшее оружие и броню сплавить начинающим игрокам по ценам выше закупочных у NPC. Последний мой апгрейд состоял в приобретении книги заклинаний (используется магом в качестве оружия) Relic of Saints за 130,000 (цена в магазине - 162,000). Все довольны - экономика работает.



Такие операции придется совершать постоянно, особенно магу. Вам в помощь предусмотрен даже специальный торговый режим чата ("+" перед сообщением). В общем чате такие сообщения отображаются розовым цветом. Те, кто не желает читать подобный спам, могут выставить соответствующий фильтр. Другое дело, что большинство торговцев кричат на общем канале. Иногда на торговом канале проскальзывают странные сообщения типа "++++". Это значит "подлечите меня, плиз, а то сейчас меня добьет толпа монстров". Количество плюсов обратно пропорционально

оставшимся хитам бедолаги. Кстати, хорошим тоном будет подлечить такого игрока и без просьбы.

Но вернемся к товарно-денежным отношениям. В предыдущей статье я уже рассказывал о режиме вендора. В японской бете ввели возможность не только автоматической продажи, но и покупки! Хочет, например, дварф-крафтер 50 слитков железа - вызывает соответствующий интерфейс и указывает на уже имеющийся у него слиток - хочу еще 49 таких, готов платить по 200 adena. Потом жмет "Start" и усаживается на пол. Теперь над ним висит желтая надпись "Private Store - Buy", и другие игроки могут подходить к нему и без его непосредственного участия избавляться от своих запасов. Единственное условие для этого механизма - у вас должен быть образец. Т.е. не получится сидеть и ждать, пока кто-то решит продать вам, например, необходимое вам оружие. Этим режимом торговли пользуются главным образом крафтеры и лучники (скупают стрелы).

Крафтерством я планирую заняться, готовлю для этого своего дварфа Торина. Но об этом в следующий раз. Сейчас моя главная цель - 20 уровень и первая классовая развилка и сопутствующий ей квест. А вы что думали - просто опцию в меню выбрать? Не тут-то было.

Кстати, для хранения особо ценных предметов, расставание с которыми после смерти нежелательно, а также для общей разгрузки инвентори существует местный вариант банковского сервиса UO - в каждом уважающем себя городе есть склад (Warehouse). За небольшую плату в 30 adena за предмет вы можете хранить в нем все, что вам заблагорассудится, в течение неограниченного времени. Получить доступ к своей "банковской ячейке" можно на любом складе. Я это проверил, отправившись в соседний город с квестом.

### О географии

Путешествие прошло спокойно, дороги в L2 почти безопасны. Конечно, всякие кровожадные (и не очень) твари бродят вокруг "транспортных артерий", но, соблюдая минимальную осторожность, вполне можно путешествовать даже низкоуровневым персонажам. Очень радует "бесшовное" соединение игровых областей. После мерцающих границ "Сферы" мир выглядит реально единым, а разнообразие ландшафтов просто потрясает. А смысл путешествовать есть. Например, получаемые одной расой квестовые предметы продавать лучше в городе другой расы. Зачастую посещение торговых центров приводит к тяжким испытаниям для ресурсов компьютера. Оказавшись в населенном людьми городе Gludio, я обнаружил, что 80% поверхности его улиц занято торговцами - десятками, если не сотнями торгашей! Лаг был страшный, графика тормозила. Найти что-либо в такой толпе сложно, да и сложно продать что-либо. Радует только то, что конкуренция иногда приводит к снижению цен.

### О драконах и других домашних животных

Живых драконов я еще не видел (впрочем, мертвых - тоже). Скрины видел, а в игре - нет. Зато появилось довольно много народа с ручными волками. Для получения этой зверюги предусмотрен длинный и запутанный квест, завершающийся викториной, где вопросы и ответы - на японском. Разумеется, можно найти гайд с подробными инструкциями, но это неинтересно. Подожду англоязычной версии - беты или релиза.





# Принцип Оборотня

Илья ПОЛЯКОВ

- Что ж. Допустим, чудовище, оборотень, если вам угодно - форма жизни, вызывающая у обывателя отвращение при одном лишь взгляде на нее. Форма, с которой человек не пожелает иметь ни малейшего родства, а столкнувшись, испытает чувство страха, ужаса, гадливости и неприязни.

Клиффорд Саймак. "Принцип Оборотня"

★ Жанр **Action/RPG** ★ Издатель **Origin** ★ Разработчик **Raven Software** ★ Дата выхода **1993**

*Вервольфам тяжело. Чуть полнотелее, так все, что душа просит, - на случайных прохожих из-за продуваемой всеми ветрами подворотни похрипеть простуженным гавканьем. Сурово так знаете ли, по-мужски. Однако нынешнему гостю наших мудрых страниц - Кирту (мальчика наверняка изощренно дразнили в школе) - повезло куда меньше. Герой виртуального шедевра Shadowcaster страдает не только от жесточайших приступов ликантропии, но также подвержен драконофилии и големомании. А это, дорогие радиослушатели, лечению не поддается. Фельдшер, пойдите вон. И не смейте совать туда градусник!*

"Отбрасывающий Тень" - знамение, объяснения и толкования которому не нашлось. По сути - уберзелье из DOOM'образного шутера и древних, поросших мхом почтения RPG, коих ныне уже не осталось по причине злопамятного принципа эволюции. Простого парня, приверженца кроссовок за 25 у.е., протертых джинсов и американского смысла жизни выдернули из привычного мирка планеты Земля и водворили в сказку, где чем дальше, тем страшнее.

Человечек оказался не прост - согласно паспортным данным деятель является представителем чуднОго народа - метаморфов. Посему постоянно пребывать в скучной гуманоидной форме, утомляюще перебирать двумя ногами и дышать банальными легкими юноше не придется. ПлавнО фланируя вдоль сюжетной канвы (сжатый смысл байки - хорошенько сунуть в зубы нехорошему Весте, местечковой потуге на должность главного мерзавчика), герой до отказа набьет карман выдавших виды портков семью обликами, волшебным образом перетряхивающими ДНК хозяина. На протяжении всей саги, повинаясь вольным прихотям игрока, альтер эго не раз обернется четверорукими монстром, воспрянет к жизни изрыгающим алое пламя ящером, поднимется в воздух пузатым родственником бехолдера. Ну, а если Рок совсем уж прихватит сверх самой меры, перевоплотится в живое воплощение Землицы-матушки и деликатно постучит в черепные крышки всех страждущих. Разумеется, все эти чудеса сразу в алчущие руки давать ни-

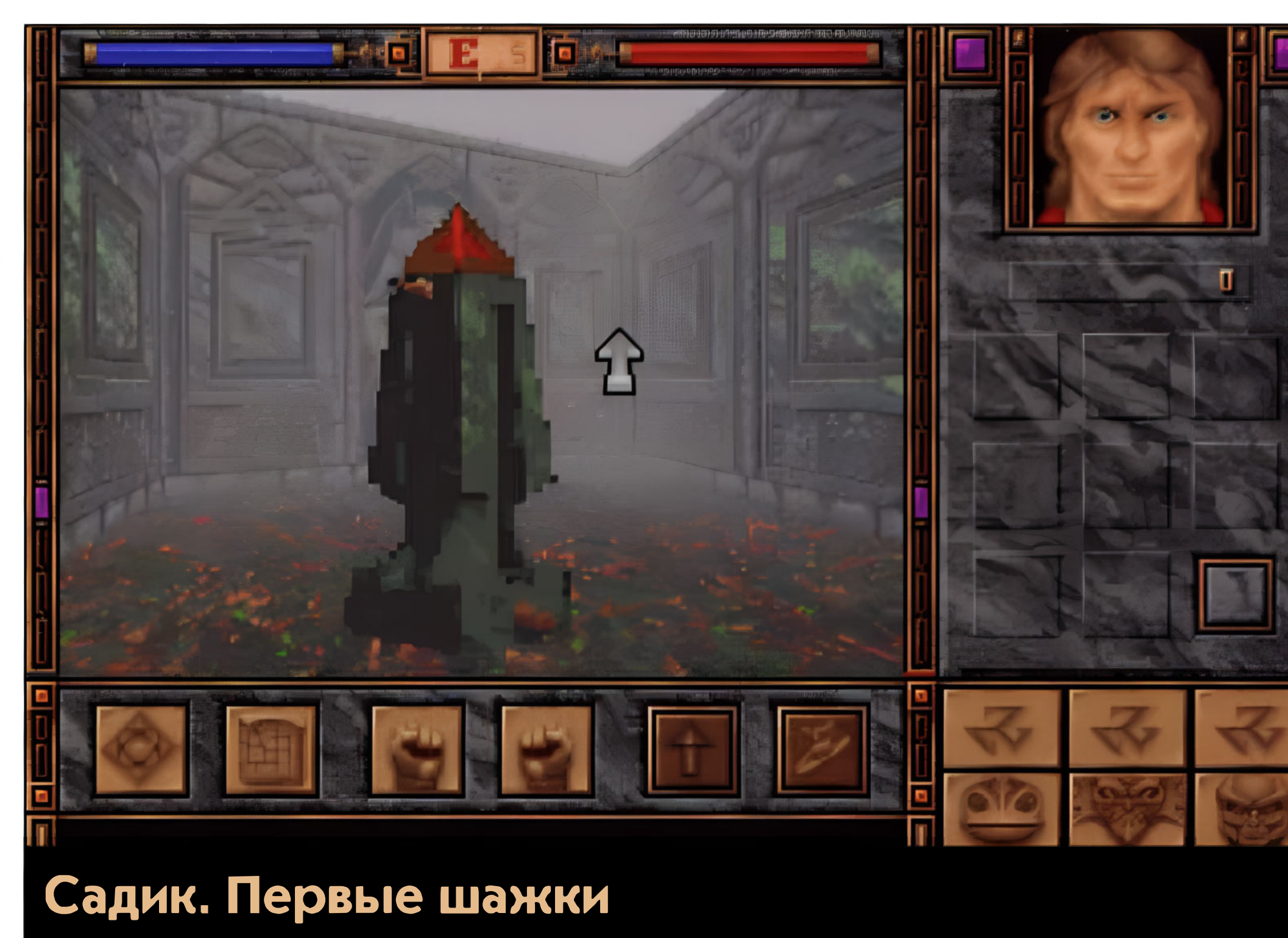
кто не собирается, и выуживать новые формы придется нескончаемой турпоездой по морям и взгорьям. Первый шажок в извилистом саде-лабиринте предшествует археологической экспедиции в Шахты гномов, а внутренний голос намекает на паломничество к заброшенному храму, тактично приглашает к спуску в катакомбы. Вскоре происки справедливости бесовестно и страстно призовут отважно отплыть в сумрачные красоты подводного мира, похвастанут изощренными прелестями дворца верховного Антагониста... Куда там обрюзгшим Балдурз Гейтам, трясушим целлюлитом пятидисковых телес. Семь форм - семь принципиально различных организмов, со своими фобиями, боевыми навыками и гурманскими пристрастиями.

Вот, к примеру, Каун - провинциальный родственник Добби. Ленинский прищур и парочка отменных soup de grase заклятий. Или обаяшка Шайр - драконоподобная напалмовая немезида. Капа - человек-лягушка, средневековый прадедушка черепашек-ниндзя. Личности, все до одного. Рецепт благополучия - научиться держать в голове особенности друзей по несчастью, грезя узреть зыбкую кромку финальных титров. Дробить кости неумного оппонента жилистой кошкотварью, взмахнуть кожистыми крыльями, яростно полыхая огнем. Перекувырнуться в человека и, пугая соседей истеричными берсерквоплями, врезаться в толпу уфлюганов с верным Кладенцом наперевес. Так во всем. Решая обильно раскиданные головоломки, приходится постоянно нашептывать самому себе: "Я не один". Резервуар свежей крови переплывет водяной, через ров, приятно булькающий лавой, с легкостью и удовольствием перемахнет бойко

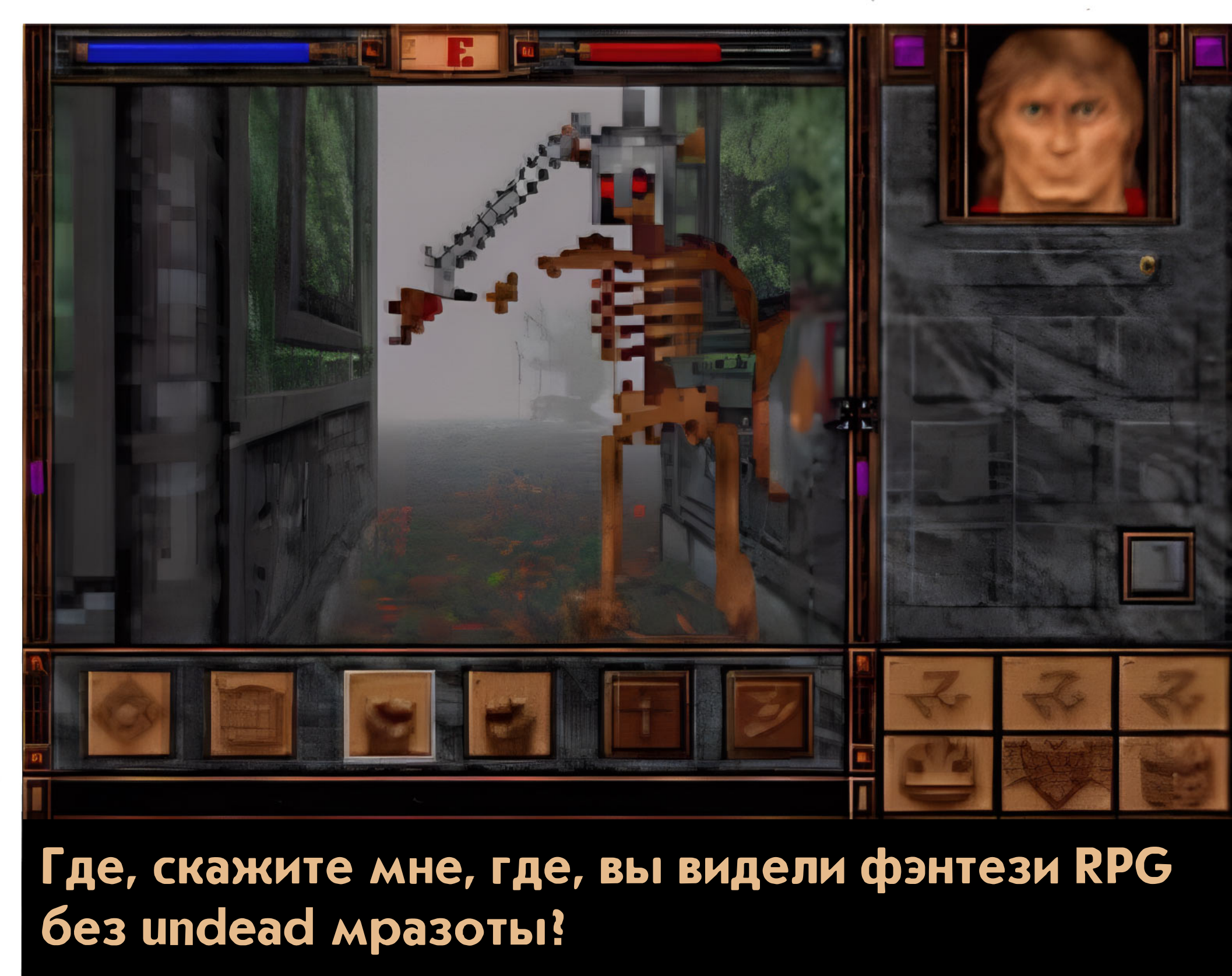
ле в и т и р у ю щ и й шейпшифтер, а каменную лягушку накормит жирными навозными мухами эльф-кудесник. Мы не одни. Нас много.

Когда дрожащие руки оторвутся, наконец, от клавиатуры, а мозг примет слабую попытку связаться с сознанием на предмет долгожданного почесывания третьего уха пятой когтистой лапкой, можете считать, что просветление достигнуто. Мягко улыбнитесь домашним, снисходительно кивните окружающему социуму. А затем выйдите на балкон, подмигните луне и завойте - яростно, надрывно, дико, распутивая копошащихся внизу млекопитающих. Ибо у оборотней есть свои преимущества...

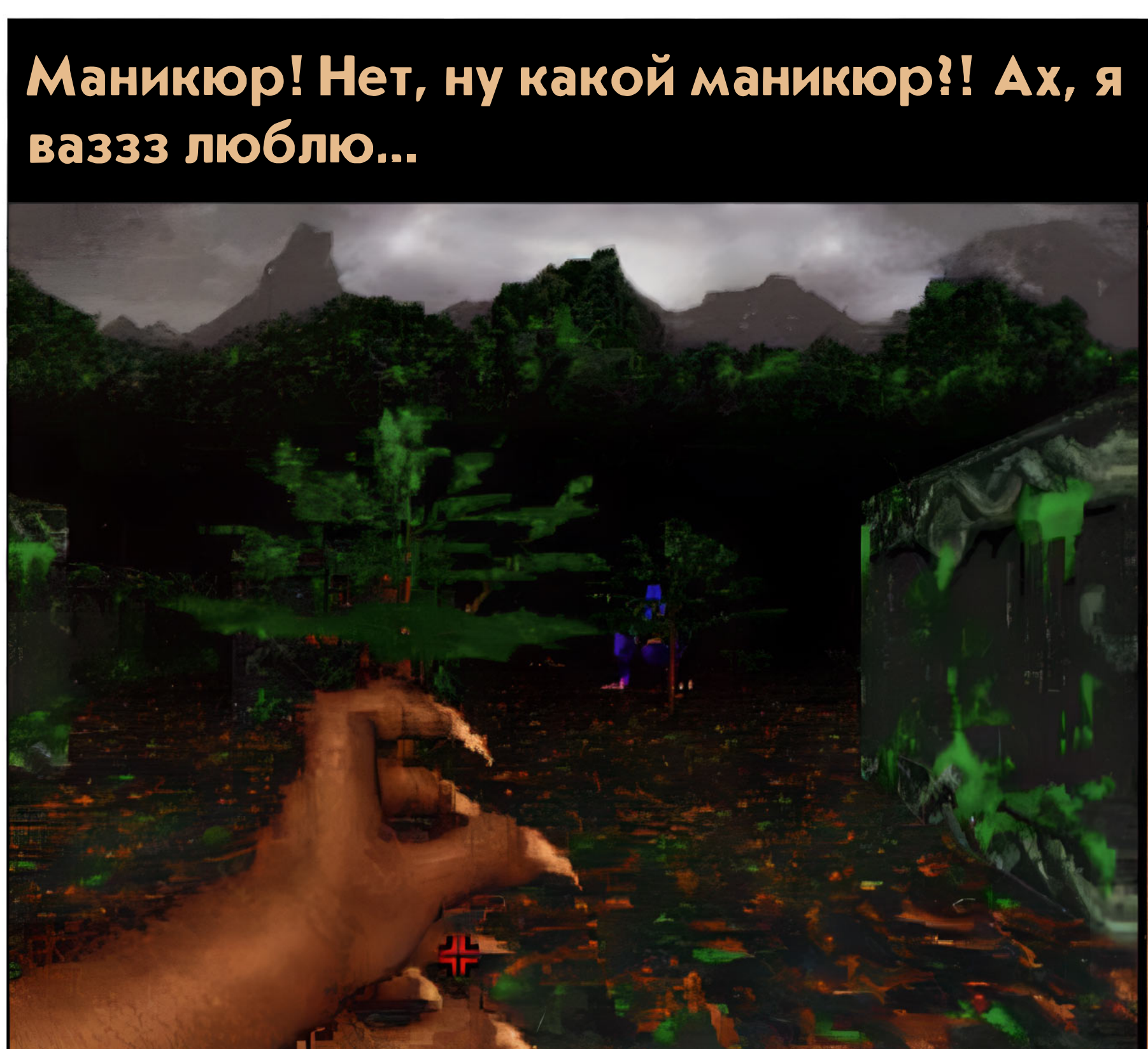
Н



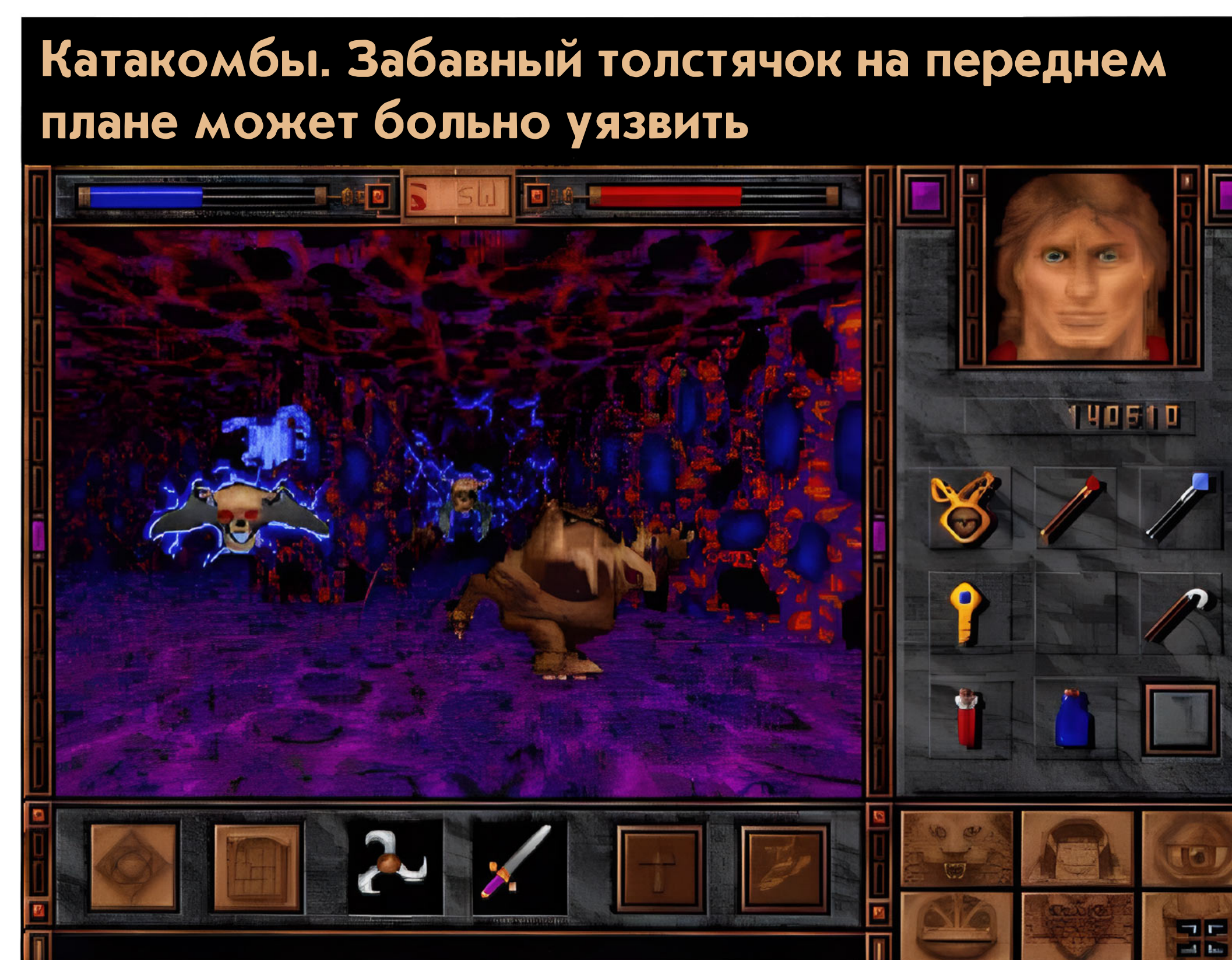
Садик. Первые шажки



Где, скажите мне, где, вы видели фэнтези RPG без undead мразоты!



Маникюр! Нет, ну какой маникюр?! Ах, я ваззз люблю...



Катакомбы. Забавный толстячок на переднем плане может больно уязвить





# Мир, которого не может быть

Илья ПОЛЯКОВ  
при скромном участии  
Константина ПОДСТРЕШНОГО

На посохе волшебном,  
нехилый набалдашник!  
Большой такой, огромный!  
Национальная Анк-Морпроская Пестня

Никто не знает, как это случается. Почему происходит именно так. Почтенный профессор Джон Толкиен закурит трубку, достанет из старого дубового ящика лист бумаги, возьмет в руку перо и напишет слово “хоббит”. И из шести букв родится новая реальность, бесконечная и прекрасная. А может быть, будет так. Достойный член общества, блестящий журналист и мастер слова Терри Пратчетт, работающий пресс-атташе на трех атомных станциях, посмотрит на окружающую действительность и сотворит безумный прототип человеческих суеверий и фантазий, где твердь покоится на спинах четырех слонов, стоящих на А’Туине, титанической макрочерепахе неопределенного возраста и пола, неспешно ползущей по вселенной. И, обозрев этот Мир, он окрестит его Плоским. Так возникнет Discworld – реальность, не подвластная здравому смыслу. Реальность, которой не может быть...



Терри Пратчетт, автор безумного мира собственной персоной. Внешне вполне нормален...

## Хроники

Терри Пратчетт родился 28 апреля 1948 года в небольшом городке Биконсфилд. Тайны мироздания молодой человек постигал вовсе даже не в банальном государственном учебном заведении (по его собственному признанию, обитель знаний не слишком пригодились юному уму), а в публичной библиотеке. В 11 лет посещал высшую техническую школу чаще, чем уроки

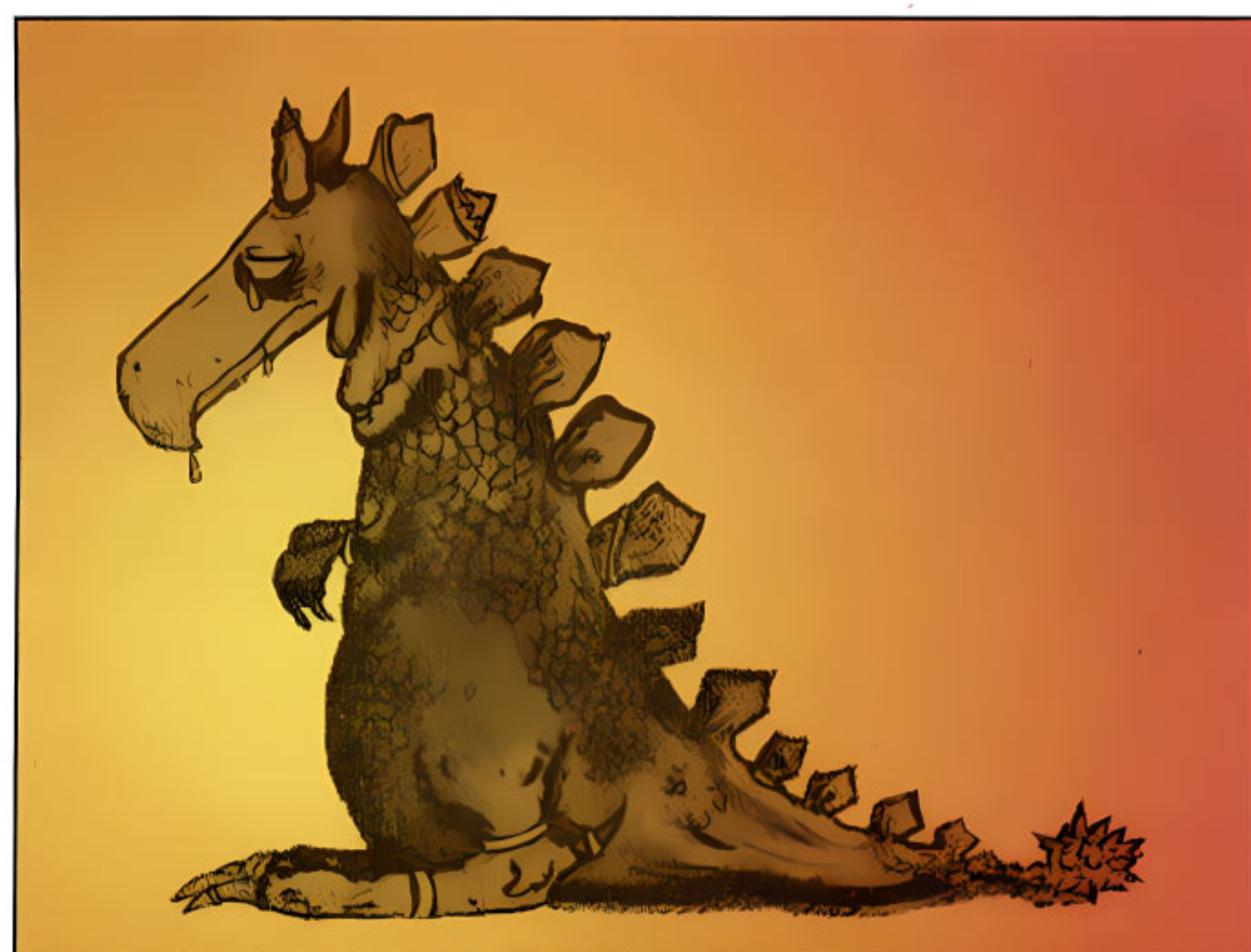
по грамматике, ибо “работа по дереву” была ближе и веселее, нежели постижение глубин древней латыни. В то время свой дальнейший жизненный путь Пратчетт не представлял и описывал себя тогдашнего как “в высшей степени не определившегося студента”. В тринадцать лет в школьной газете появился его первый рассказ, и можно с уверенностью сказать, что именно в тот волшебный момент Терри уже ступил на сияющую тропу светлого будущего. Изучал искусство, историю и английский язык, в конце концов решил попытать свои силы в журналистике. Когда появилась вакансия в издании Bucks Free Press, будущий маэстро обсудил все со своими родителями (отец и мать были явно не в восторге от идей отпрыска) и бросил школу в 1965, дабы воспользоваться столь удачным стечением обстоятельств. Во время работы в Bucks Free Press творец с жадностью читает классиков, поступает в Национальное Консульство Подготовки Профессиональных Журналистов (а это, дорогие друзья, если и не посильнее отечественного МГУ, то уж явно в одной весовой категории), а также сдает экзамены по английскому языку на “отлично”. А немного погодя он уже успешно писал обзоры публикаций. Приблизительно в то же самое время Терри берет интервью у Peter Bander van Duren’a – директора известного издательства (воистину, судьбоносная

встреча) – о его научном труде, который должен был скоро появиться на свет. Во время интервью Пратчетт замечает, что написал книгу The Carpet People, и просит обдумать возможность ее публикации. Долго уговаривать не пришлось, и после некоторых задержек (обычных для небольших издательств) в 1971 году книга была опубликована. Отклики критиков были более чем восторженными: “Эта книга превосходна!”, “Прорыв в новое измерение воображения... проза пре-





красна". Радужный прием данного творения не мог не обнадеживать (увы, иллюстрации самого автора в ту публикацию не вошли, но поищите на наших страницах "ящерку". Великолепна, не правда ли?). За книгой The Carpet People последовала The Dark Side of the Sun (1976) и Strata (1981). Оба произведения явно родились теми же зимними вечерами, когда Терри, по его же словам, "было нечего больше делать". В 1980 году уже состоявшийся писатель назначен пресс-атташе в компанию Central Electricity Generating Board, где отвечал за три атомные электростанции.



Эта плачущая ящерка - "последний термагант". Иллюстрация Пратчетта к The Carpet People

Возможно, именно в этот момент пространства-времени произошло слияние синхрофазотронов, флуктуация всех возможных квантов и нашествие орд сиреневых бегемотов на Альфу Центавра. Ибо в 1983 Пратчетт издает свою первую книгу серии "Плоский Мир" - "Цвет Волшебства" (Color of Magic). Discworld появился на свет. Затем, словно из рога изобилия, посыпались продолжение "Цвета Волшебства" - "Безумная Звезда" (Light Fantastic) и "Творцы заклинаний" (Equal Rights), где впервые блеснула нечеловеческим обаянием одна из постоянных героинь несравненной матушки Ветровоск. В сентябре 1987, написав роман "Мор - Ученик Смерти", Пратчетт решает, что он в состоянии посвятить себя полноценной писательской деятельности вместо того, чтобы творить в свободное от работы время. Терри рисковал - он прекрасно понимал, что его доход упадет. Но работа писателя увлекала больше, нежели постоянные расспросы прессы об очередных неисправностях в работе атомных реакторов. Поэтому уход из компании CEBG не заставил себя

Джош Кирби, человек у которого хватило таланта нарисовать Плоский Мир



ждать. Время показало, что волнения насчет презренного металла оказались напрасными - доход от продаж рос с каждой публикацией. Следующий контракт с издателем включал в себя договор на написание серии из шести книг. Муза, оседлавшая Пегаса, нашла себе великолепное пристанище.

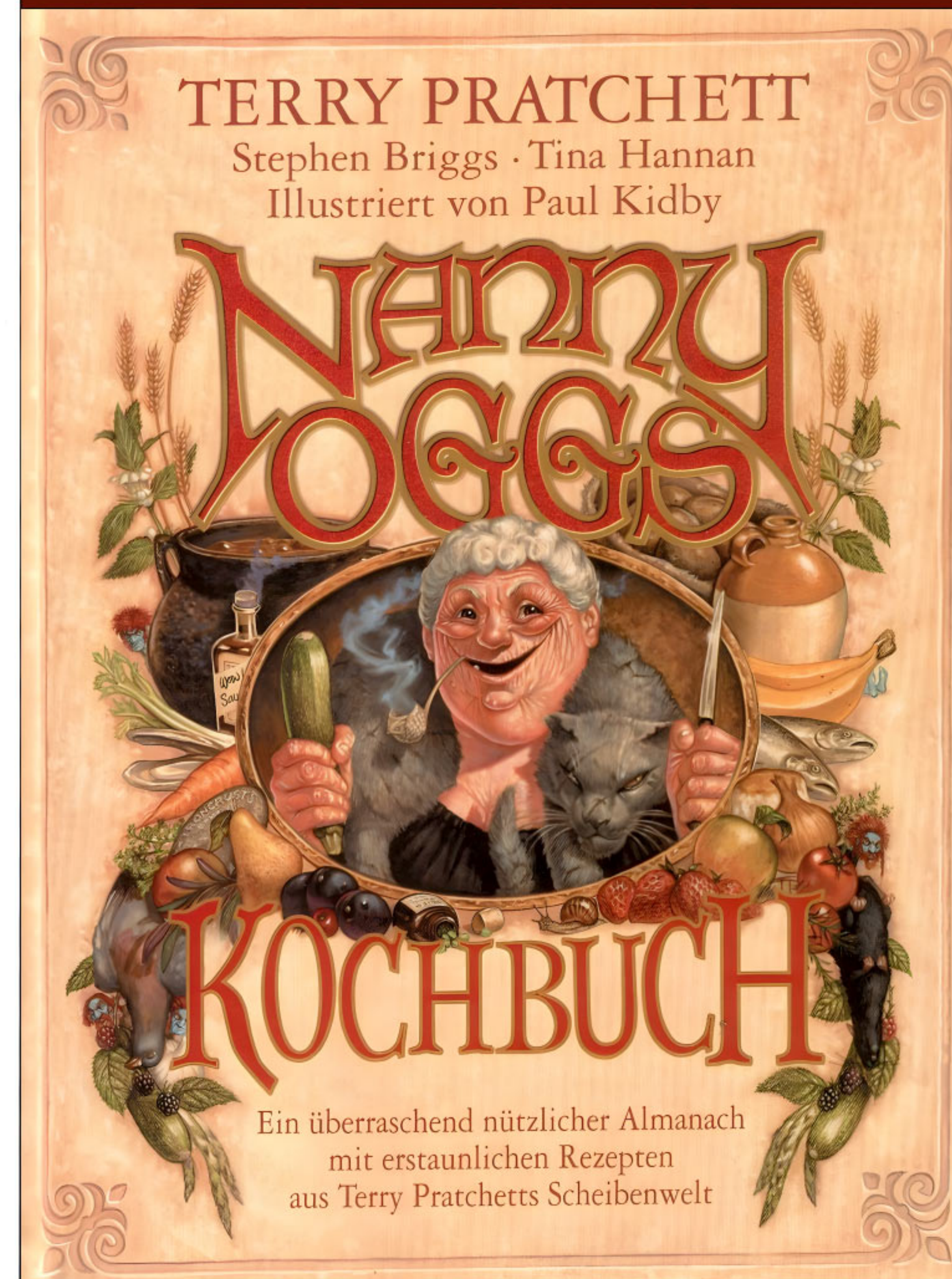
Впрочем, гения Терри Пратчетта и прелестницы на крылатой коняге было недостаточно. Для полного счастья и спокойствия издателей и иных больших шишек требовался человек уникальный, не уступающий самому демиургу. Ибо к несравненному литературному слогу и непередаваемой сути Discworld нужны были соответствующие иллюстрации. Поиски увенчались успехом - в 1980 году чародей был найден. Обложку к The Color of Magic создал Джош Кирби. Джош (настоящее имя - Рональд) родился в 1928 году.

Прозвище "Джош" намертво прилипло к нему еще в Ливерпульской школе изобразительных искусств (коллеги считали, что на его стиль повлияло творчество выдающегося художника сэра Джошуа Рейнольдса), прилипло - да так и осталось с ним навсегда, и мало кто называл Рональда настоящим именем. С 1955 года молодой художник зарабатывает на жизнь, рисуя обложки для небольших "карманных" детективов-однодневок. Впрочем, желание творить по-настоящему, для души, за

пазуху не спрячешь, и вскоре работы Кирби украшали обложки, как научно-фантастических журналов, так и серьезных литературных изданий. Забавно, но поначалу постоянное сотрудничество с Терри Пратчеттом не входило в планы Джоша. По его же признанию, он думал, что это будет

## Между прочим...

С творчеством Пратчетта отечественный читатель мог познакомиться еще в 98 году, когда издательство "Азбука" выпустило несколько его книг. Но настоящий бум произошел, когда права на серию попали к "Эксмо". Сейчас запланировано к печати полное собрание сочинений Пратчетта. К сожалению, в пресс-службе "Эксмо" не смогли ответить точно, планируется ли издавать у нас книги, не входящие непосредственно в серию романов, но имеющие непосредственное отношение к Плоскому Миру (например, "Поваренную книгу нянюшки Ягг") или произведения других авторов из серии Discworld.



разовый заказ, а вовсе не долгосрочный союз. На наше счастье он ошибался. В итоге Джош Кирби нарисовал более 25 обложек для "Плоского Мира". Кирби "позировал" недотепа Ринсвинд со своим многоногим Сундуком, аристократка и настоящая ведьма Матушка Ветровоск, трудяги из Ночной Стражи, Мрачный Жнец (как известно, Смерть на Диске мужского пола), выдающийся демонолог-раздолбай Эрик-Фауст и сам Великий А'Тауин. Подчеркнутое безумство, столь легкое и неуловимое, казалось, вселилось в творения Джоша, позволяя тому передавать все самое сокровенное и тайное Плоского Мира. На многочисленные восторженные вопросы из бесконечно оригинальной когорты "А как вам это удастся?!", художник лишь отшучи-







Один из рисунков Пола Кидби - Смерть, который очень любил кошек



вался: “Я умею хорошо рисовать. Вот этим и занимаюсь. Просто рисую”. Но, увы, ничто не длится вечно. 23 октября 2001 года стало настоящим трауром для знающих и любящих Discworld. Кирби умер. Джош ушел из жизни во сне в возрасте 72 лет. И никто и никогда не скажет лучше о нем и его творчестве, чем сам Терри Пратчетт: “Я лишь придумал Плоский Мир. Джош Кирби его создал”.

Сейчас оформление для книг Пратчетта создает Пол Кидби (Paul Kidby) - отличный художник и при этом настоящий фанат Плоского Мира. Но, как бы ни был хорош Пол, его творчество всегда будет в тени гения Кирби.

### В сокровенном

Забавно наблюдать за человеком, впервые берущим в руки серию Discworld. Ведущие собаководы рекомендуют выбирать особей, изначально готовых принять книгу в штыки (фразы “Ах, опять эта



фэнтези...” приветствуются). Вот строгий судья сидит в мягком кресле со скептической улыбкой на лице, недоверчиво глядя на обложку. На усталом челе смутно прослеживается томительное желание зевнуть во все тридцать два белоснежных клыка. Но уже после первого десятка страниц инквизитор, не стесняясь напыщенной значимости, хохочет, восторженно повизгивает и готов подмахнуть золотым “Паркером” смертный приговор собственной предубежденности. Вчитавшись в “Плоский Мир”, не полюбить его невозможно. Опираясь (попирая?) на мифы и легенды че-

ловечества, Пратчетт с легкостью вплетает в ткань созданной реальности современные клише, пародируя их с удивительной точностью. Описывать великолепие - дело зряшное, но попытка не пытка. Итак, что мы имеем. Великую Вселенскую черепаху А’Туина - одна штука, слонов - четыре штуки и собственно обитателей Диска - точным подсчетам не поддаются, ибо размножаются с устрашающей скоростью. В центре мира находится Пуп. Сквозь облака на десять миль возвышается шпиль из зеленого льда, поддерживая на своей вершине царство Дунманифестин - место проживания многочисленных, вечно недовольных поведением атеистов богов Плоского Мира. На Диске существуют множество поселений, империй и королевств, порой таких мелких, что жителям некуда складывать уголь и дрова, припасенные на зиму. Жемчужиной Плоского Мира является Двуетидный город Анк-Морпорк - самый многочисленный и гнусный мегаполис во всей множественной вселенной. Побратимов разделяет речка Анк (она и

делит город на собственно Анк и Морпорк), столь грязная, что утонуть в ней практически невозможно, правда, можно разбить голову при попытке поплавать. Город несчетное количество раз восставал из пепла, пережил явления Дракона и (о, чудо!) сумел выжить после нескольких рок-концертов. В Анк-Морпорке построено главное высшее магическое заведение Диска - Незримый Университет - место про-

живания десятков волшебников. Обитель Волшебства едва не стала причиной конца света, Абокралипсиса и Сумерек богов, но в конечном итоге все обернулось к лучшему. В Незримом Университете богатейшее собрание мистических фолиантов и книга Создателя (нет, не Того Самого Создателя, разумеется, у Главной Шишки до черта помощников мелкого пошиба) - Октаво. Словом, великолепное место. Помимо грандиозной помойки человеческих (и не только) индивидуумов, фантазия автора переносит читателя то в древнее государство, этаким шарж на Древний Египет с его сфинксом и консервированными правителями (“Пирамиды”), то в Империю псевдо-китайского вида (“Интересные Времена”). Без стеснения использует классический шекспировский сюжет “Сон в летнюю ночь” (“Да-

ба) - Октаво. Словом, великолепное место. Помимо грандиозной помойки человеческих (и не только) индивидуумов, фантазия автора переносит читателя то в древнее государство, этаким шарж на Древний Египет с его сфинксом и консервированными правителями (“Пирамиды”), то в Империю псевдо-китайского вида (“Интересные Времена”). Без стеснения использует классический шекспировский сюжет “Сон в летнюю ночь” (“Да-







мы и Господа”) и тонко усмешается в усы над обывательскими представлениями о Голливуде (“Движущиеся картинки”). Но, как и у любого, по-настоящему большого писателя, порой за иронией скрывается горькая и в чем-то фаталистская направленность. Одна из самых серьезных (и едва ли не самых печальных) книг “Мелкие боги” (Small Gods). Загадка богов и жизни после смерти. Неожиданное сравнение заброшенного храма с моргом – могилой для забытых богов и пустоголовый бездумно-фанатичной веры. Карикатура на “всержителя”, лишившегося почти всех своих верующих, обращенного в маленькую одноглазую черепашку. Последней надеждой некогда всемогущего бога оказывается молодой туповатый садовник – единственный, кто верит и слышит многострадальное земноводное. В этом же произведении прозвучала знаменитая фраза Смерти “Ты думаешь, ад – это другие люди? Со временем ты поймешь, что это неправда” и появилась Пустыня – прообраз врат в иной мир, за которыми каждого ждет что-то свое.

Хотя у Пратчетта нет одного-единственного протагониста, в арсенале имеются несколько основных действу-

ющих лиц. Всякий герой его очередного повествования – тщательно описанный персонаж с достоинствами и недостатками. Единственный универсальный “актер”, так или иначе постоянно и незримо присутствующий во всех гротескных спектаклях, – это Смерть, пристально следящий за любым происшествием на подотчетной территории. У Мрачного Жнеца имеется небольшой клочок земли между измерениями, старый дворецкий, острая коса и чрезвычайно умная белая лошадь. Любителям же квестов знакомо иное дитя пера Пратчетта – неспособный выучить ни одного заклинания волшебник Ринсвинд (госпо-

да RPG-адепты, помним Рейстлина из DragonLance?). Знаток языков и выдающийся трус (любимое высказывание “Опасность не раз дышала мне в затылок. О да, сотни раз!”), Ринсвинд попадает в такие переделки, из которых не выберется и иной мускулистый киммирец. Неотступно за магом-склеротиком следует его старый добрый друг и по совместительству передвижной морг – Сундук, сделанный неизвестным умельцем из дерева Груши Разумной. Предмет обихода обладает характером маньяка-убийцы, сотнями крошечных ножек и устрашающим красным языком. Впрочем, он до конца предан своему хозяину и всегда готов предоставить тому комплект идеально чистого и пахнущего свежестью белья. К слову, в знаменитом квесте Discworld, одной из самых ярких игр по Плоскому Миру, Сундуку доверили выполнять роль инвентаря. По яркости образа и индивидуальности с Ринсвиндом может поспорить разве что







Матушка Ветровоск – самая могущественная из живущих ведьм. Строгая дама – главное действующее лицо нескольких повестей Пратчетта. Отчаянно билась с эльфами (“Дамы и Господа”), яро отстаивала права женщин (“Творцы Заклинаний”) и ненавязчиво демонстрировала, кто на Плоском Мире лучшая ведьма (“Море и Рыбки”). Истинная Леди.

Вряд ли сам маэстро мог предположить, что из шутилой, ни к чему не обязывающей пародии получится столь неповторимый шаржевый прообраз псевдореальности. Плоский Мир эволюционировал. Менялся и рос. Появлялись неоднозначные, многогранные герои, зачастую блистающие во второстепенных ролях. Мрачный образ правителя Анк Морпорка – лорда Витинари, человека холодного и расчетливого – ныне, согласно Internet-опросам, является одним из самых популярных в Discworld. А где еще можно встретить библиотекаря орангутанга, общающегося с окружающими исключительно посредством скупых жестов и звуков типа “И-и-к!” и “У-у-к!” и обожающего надевать зеленый банный халат после ванны. Или элегантный пиннок изобретателю Конана Варвара в лице варвара же, но только Козна – героя неопределенного возраста. Беззубый бедняга, страдающий артритом и радикулитом, даже не помнит, сколько успел настругать детей, но расставаться с увлекательным бытом эпического дуболома не хочет. Фатум бойко вставляет дедушку во все приключения, так что на счету Козна пару раз спасенный мир. Хотя для него данное обстоятельство – мелочь. Быт, так сказать. Исключительно для поддержки тонуса.

Таков весь Диск. Попытаешься разложить по полочкам – неизбежно придавит собственной самонадеянностью. Но возьмешь в руки роман, повесть, рассказ – неважно, что – и проваливаешься туда. Вскоре помнишь

имя-отчетство главы гильдии Наемных Убийц и на зубок выстреливаешь наименования всех времен года Плоского Мира. А ведь их до черта... Так и листаешь, смеешься, думаешь, грустишь – и приходит ощущение Литературы, словесного изящества и глубинного смысла. Ныне это случается столь редко.

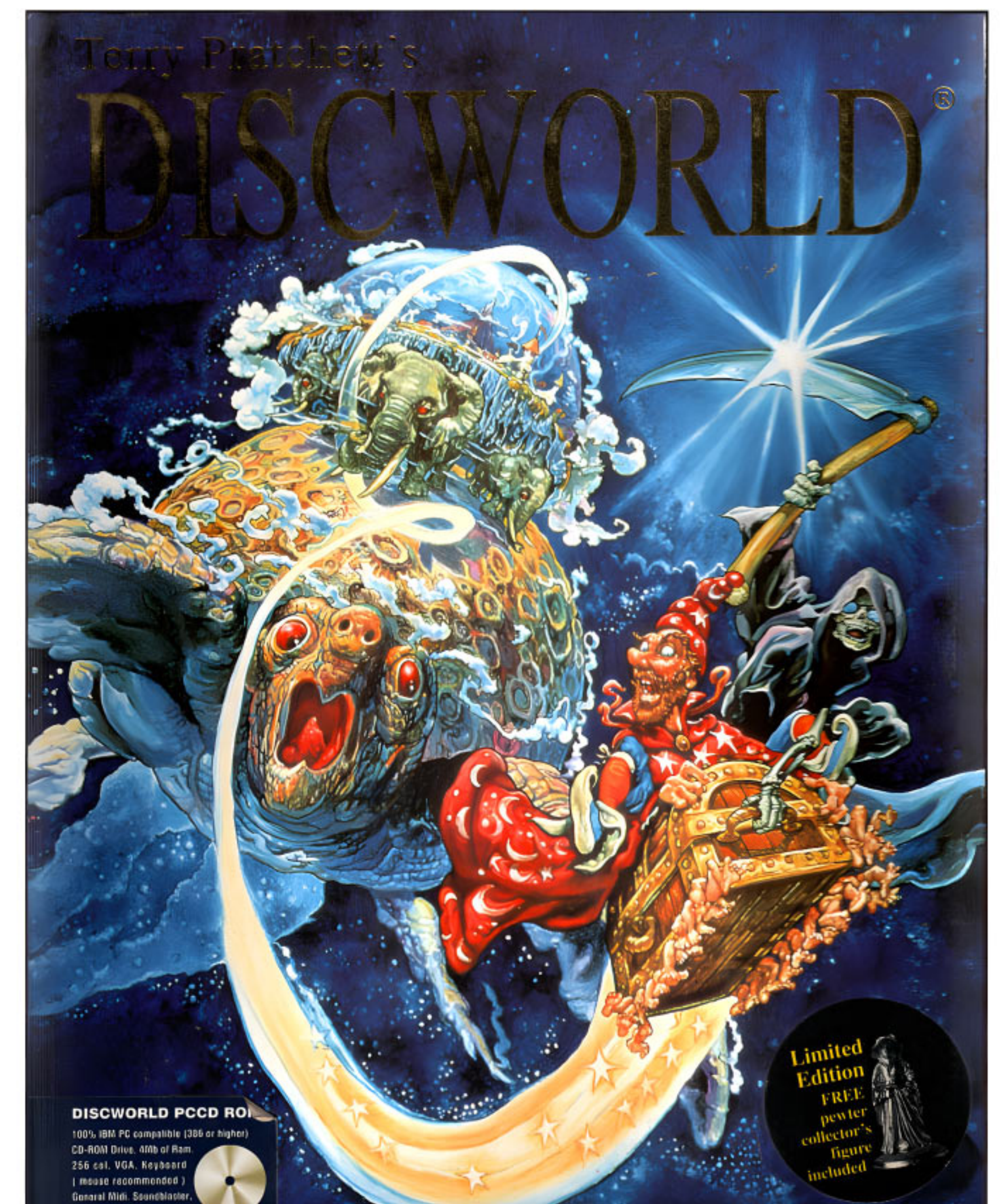
### Плоские диски

Терри Пратчетт облагодетельствовал своим талантом не только писчебумажную промышленность. Любимой индустрии достался впечатляющий кусок пирога, и ваш недалекий слуга нахально умыкнул несколько самых вкусных кремовых розочек. Писатель бойко креативил шутки, писал сценарий, а Джош Кирби посвятил толику времени нескольким восхитительным артворкам – посему детишки и вышли такими здоровенькими. Однако прежде чем вкусить PC фуршета, стоит упомянуть и о старом текстовом квесте, созданном в 19-лохматом-году для суперкомпьютера Zx Spectrum. Особой непреходящей ценности гомунку-

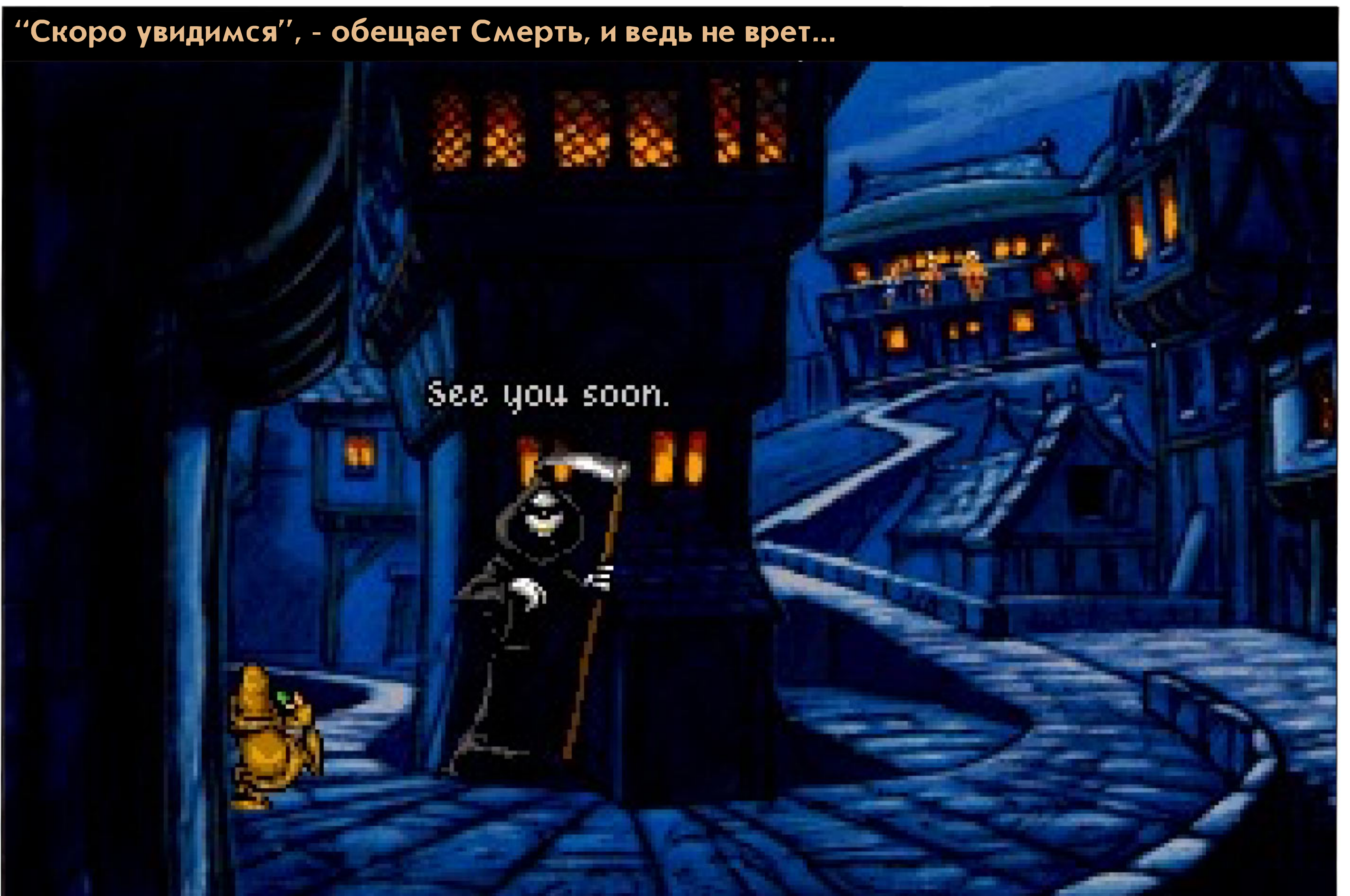
лус собой не являл, но носил графскую фамилию The Color of Magic и для своего времени был довольно крепким продуктом. Ищите и обрящете сию седую старину на нашем диске. Гайд на ангельском прилагается.

### Здесь водятся драконы Discworld

- ★ Издатель **Psygnosis**
- ★ Разработчик **Perfect 10 Productions, Teeny Weeny Games, Ltd**
- ★ Год выхода **1995 год**



О, Анк-Морпорк! Самый гнусный и густонаселенный город во всей множественной вселенной! Сколько напастей пало на твою плешистую, изъеденную временем голову! Орды варваров из ледяных пустошей Пуп-Земелья, твари из Подземельных Измерений и пришествие Чудесника. Но Двухданный Город выжил. Выжил благодаря своим детям. Пожмите руку одному из них – нервно чихающему типу, в штопаном балахоне (и не смейте именовать халат “платьем” – иначе нанесете хозяину горькую обиду) и с клочковатой рыжей бородой. Это волшебник Ринсвинд – самый бездарный чародей за всю историю Плоского Мира. Ему и карты в руки. И кулак в зубы...





Со “вторым Я” нам несказанно повезло. Подручный маг не выжмет из рукава и дымного файерболла, а уж про нежно любимый Power Word Kill тут и заикаться не приходится. Впрочем, задача более чем: остановить террор настоящего Draco Nobilis – Дракона Благородного – очень редкого животного и не менее редкой сволочи. Как известно, данные червячки вызываются посредством специальной книги с бесконечно оригинальным названием “О призывании Больших Летающих Огнедышащих Штук” (прототипом сюжета откровенно служила головокружительная “Стража! Стража!”) из человеческого воображения. Для планомерного свершения вышеуказанного подвига дивный квест размеренно поделен на четыре театральных акта: в первом следует собрать Детектор Лежбища (догадаетесь, что нужно найти с его помощью?), затем принести змеюке предметы личного обихода каждого члена братства, далее стать героем, ну а в финальном – четвертом – действе зашвырнуть Нобилиса обратно в родные пенаты. Но всему этому предшествует длительный процесс и подготовка. В частности, дабы собрать ловкий девайс, чующий зверушку, Ринсвинду понадобится имп-фотограф, волшебная палочка, магическая, гм, бигудя, зеркальце и, как венец рецепта, сковорода из цельного чугуния. Зачем? За хлебом. Компремэ? Это, поцелуй меня Демогоргон, Плоский Мир, и сколько-нибудь здравого смысла тут водиться не должно. Какое здравомыслие, когда рыжебородый лузер по первому велению курсора направляет стопы в библиотеку и бороздит Б-Пространство, прыгая туда-сюда во времени. Ну и по мелочам. Сбежать на Край, стрясти там парочку кокосов, прошвырнуться по панцирю самого (самой?) А’Туина в поисках свистка, застрять в восхитительном бюсте богини Судьбы (там мягко и тепло), посетить psychiatrickerist (рискнете пере-



Сундук, Ринсвинд и Дырка. А что еще можно ожидать от Великого Мага!

вести?) и раздавить верным Сундуком неосторожного Василиска. Ах, этот Сундук. Передвижной маньяк-убийца, верный друг Ринсвинда и ходячий склад жизненно важных предметов. Ну, куда еще можно запихнуть золотые панталоны или лифчик, приделанный к деревянной лестнице? А кто еще съест крокодилов, упорно гонящихся за хозяином по извилистой горной речушке? Публика восторженно скандирует: “Сундук! Сундук!” И таки она не ошибается. Неразлучная аллегорическая парочка развеет все напасти, и не важно, что половину из бед она сама и накликала. Так веселее.

Дракон получит по усатой морде, ученик Гильдии наемных убийц в очередной раз свергнется с крыши, и из шляпы Архканцлера выпрыгнет кролик. Ринсвинд пропустит по стаканчику в “Залатанном Барабане”, для профилактики пнет сундук и завалится дрыхнуть. И пусть ему приснится все, что душе угодно, а Великий А’Туин продолжит свой вальяжный поход в

неисчерпаемую глубину звезд. Ведь, если по правде, так и должны кончаться все настоящие легенды.

### Смерти вопреки Discworld 2: Mortality Bytes!

- ★ Издатель **Psygnosis**
- ★ Разработчик **Perfect 10 Productions**
- ★ Год выхода **1996 год**

Никто не любит Бич Рода Человеческого. Скелетообразная Антропоморфная Сущность тратит бесценные нервные клетки (и не важно, что у Неминуемого их отродясь не было), неустанно бдя в ночи Диска, выискивая почивших. Но благодарности от теплокровных ждать – вечности не хватит. Проклинают, угрожают, боятся, а еще эти волшебники со своими обрядами из себя выводят. Надоело это Смерти хуже кислой клюквы, и решил костьлявый на отчаянную акцию – забросить косу, верную белую лошадь, маленький домик между измерениями и

В магической библиотеке зубастые книги на цепи - нормальное явление, по крайней мере так нам сказал орангутанг-библиотекарь (и ни в коем случае не называйте его обезьяной)





пойти в народ. Получившуюся кашу достанется расхлебывать... Кому? Правильно, главному неудачнику во всей множественной вселенной – Ринсвинду. Велкам!

Да, чародею повезло. Повезло по-крупному. В друзьях – исключительно шустрый Сундук, вмещающий в свои недра все, что деревянной душевнике угодно, да изредка Библиотекарь приветливо у-у-кая протянет ногу помощи. В остальном – все сам, лично и инкогнито. Кушать песок восточных базаров, наносить визиты в древнейшее царство Джелибейби, устраиваться на кинопробы, летать на помеле и – в качестве спецпрезента на вынос – поработать Самим – нарядиться в черный балахон, оседлать кобылу и вперед. Покойнички-то давать дуба не перестали, вот только процесс отхода бессмертной души в синюю высь не происходит. Так и приходится бродить по свету, не понимая, кто – еще, а кто – уже. Того. В лучший мир, экспресс-доставкой. Путаница и беспорядок.

Сиквел венценосного отца-основателя сияет гранями великолепия ничуть не меньше своего предка. Шаг длиною в год, разделяющий папу и сына, лишь облагородил последнего, наделив восхитительной мультипликацией и изощренным, достойным самого творца Пратчетта юмором. Общенье, сель ву плюйте, с неписями происходит, как и заведено, – можно нахамить, подшутить или просто побеседовать. К тому же радующие cameo<sup>1</sup> внушают игроку непреложную истину – Discworld обитает не только в книгах. Вот переминается с ноги на ногу жулик Себя-Режу-Без-Ножа Достабль, а вон там матушка Ветровоск шебуршится в туловищах вероятностных покойничков. Старушка, кстати, пригодится не раз и не два, хотя вздорный характер бабульки передан девелоперами со всей возможной тщательностью. Это, кстати, одинаково



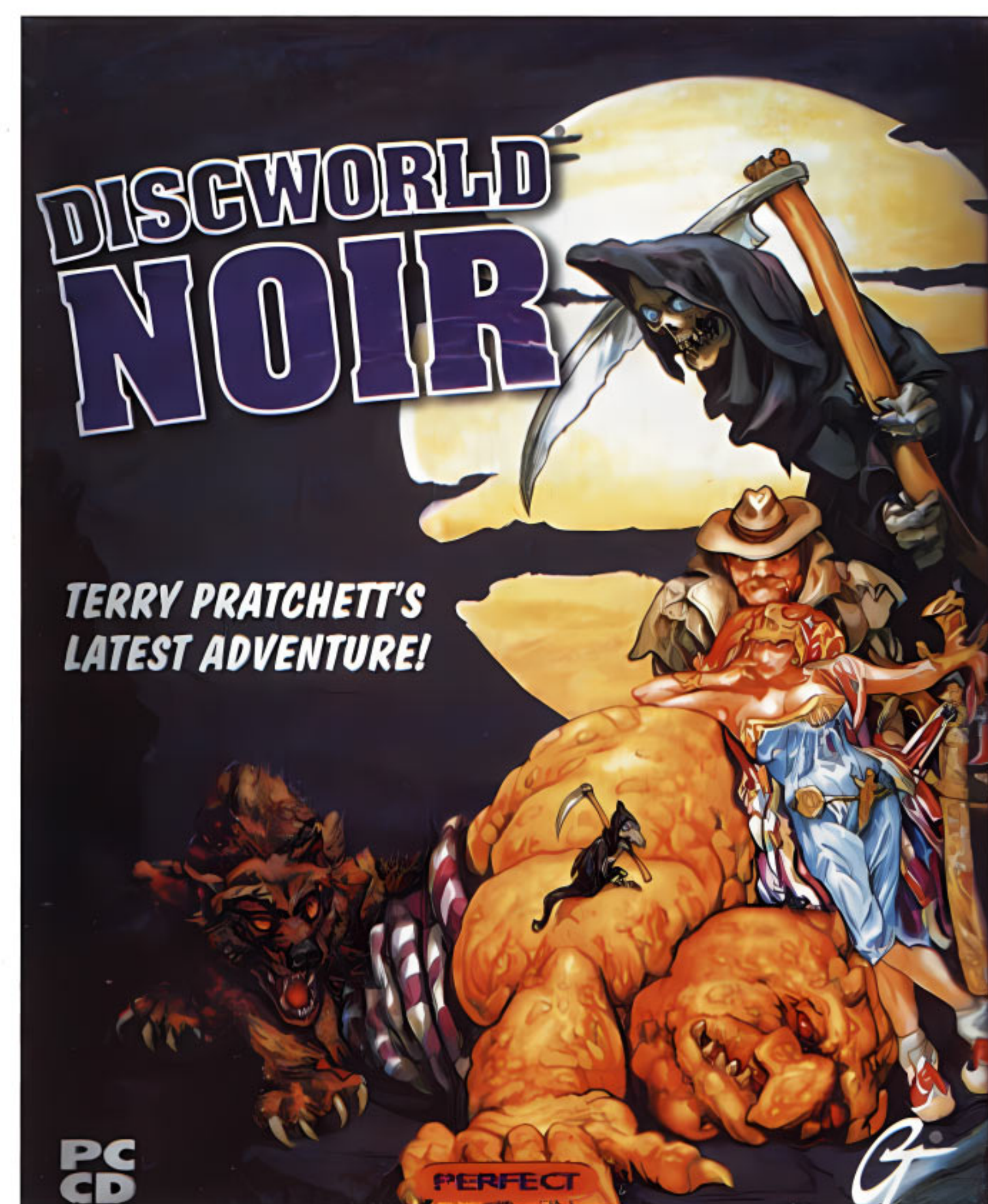
Митинг. Себя-Режу-Без-Ножа Достабль уже приготовил поток

справедливо для всего игромира. Диск, Плоский Мир со всеми четырьмя слонами, маленьким солнцем и милягой А’Туином вольготно расположился на винчестере и диктует свою строгую волю всем, кому посчастливилось оказаться в радиусе поражения. И так до финальных титров.

### Пессимизм и морось Discworld: Noir

- ★ Издатель **Gt Interactive**
- ★ Разработчик **Perfect Entertainment**
- ★ Год выхода **1999 год**

Гриппозно кашляя и немилосердно потя, в мареве заката восстает мрачная высокая фигура в штопаном плаще. Не бойтесь, подойдите поближе. Познакомьтесь с новым альтер эго – мистером Льютоном, первым (и единственным) частным сыскарем на всем Плоском Мире, эстетом, циником и взяточником. Private Eye умудрился потерять свою хлебную должность в



Ночной Страже (что невозможно в принципе, разве что если у блюстителя порядка уже не прощупывается пульс и эпидермис покрыт гниlostными зелеными пятнами) и теперь вынужден браться за подозрительный заказ от сногсшибательной женщины-вампи. Female Fatale требует найти не-радивого любовника и коварно манит оперуполномоченного 200 анкскими долларами в качестве задатка. Надеюсь, все понимают, что слово “да” выскочило моментально?

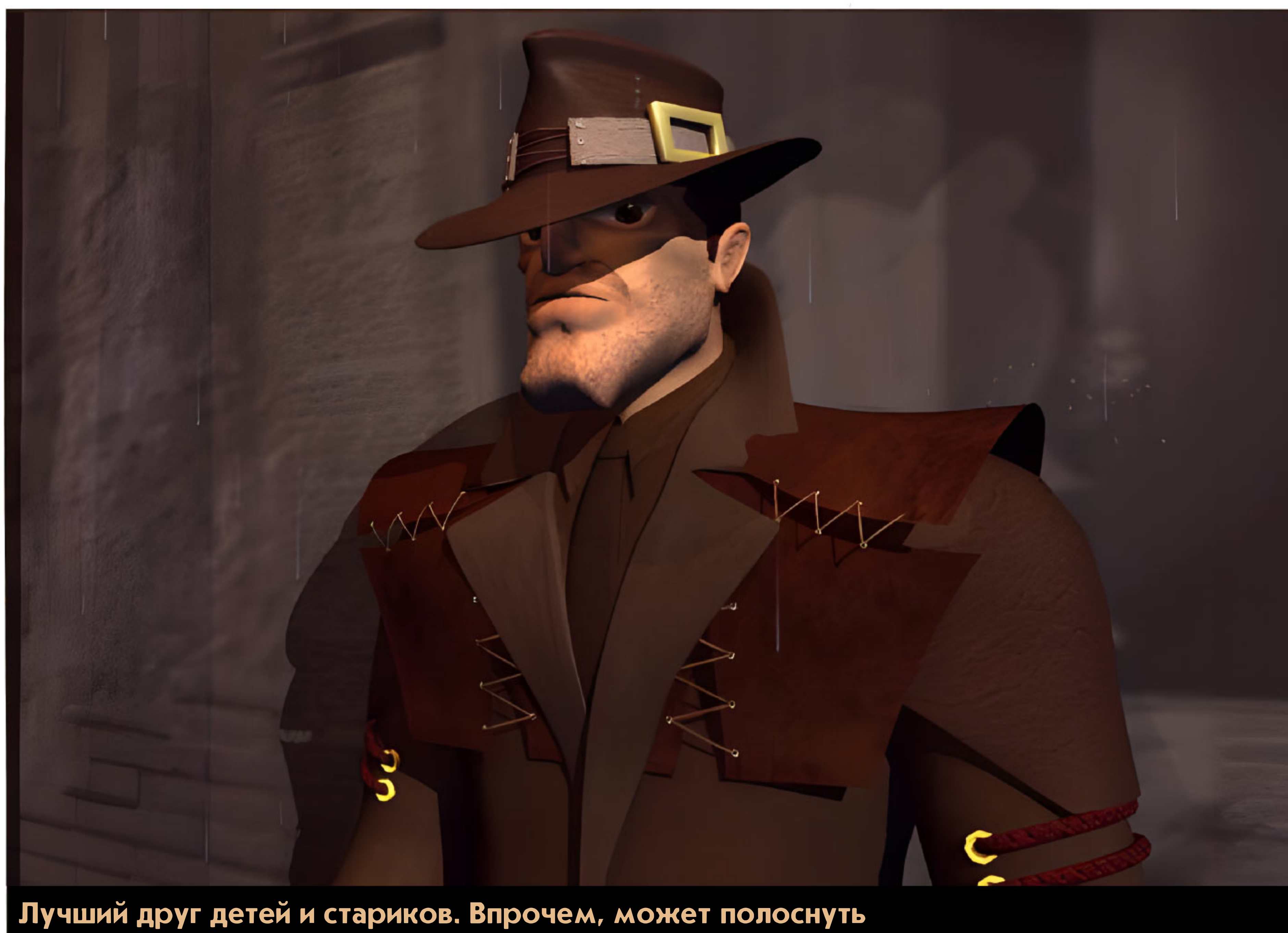
Discworld Noir – безусловная гордость жанра, продажная, пропахшая дешевым виски, бессовестная, но гордость, сияющая ярче, чем октарин. Абсолютно не похожая на своих заслуженных предшественников, она, тем не менее, удивительно точно рисует обратную сторону Диска, его подноготную – жизнь в мегаполисе. Что-что? Sigil? Сельская деревушка, с церковным хором и святым отцом нетрадиционной этой самой, мон шер. Дабро Па-жаловать в Анк-Морпорк, горад тыщи сюрприсов. Вкусить двуединый осадок быта простых граждан Вселенской Помойки игроку предстоит в пол-

### Натюрморт “Почему я так люблю Анк-Морпорк и ничего не могу с собой поделатъ”



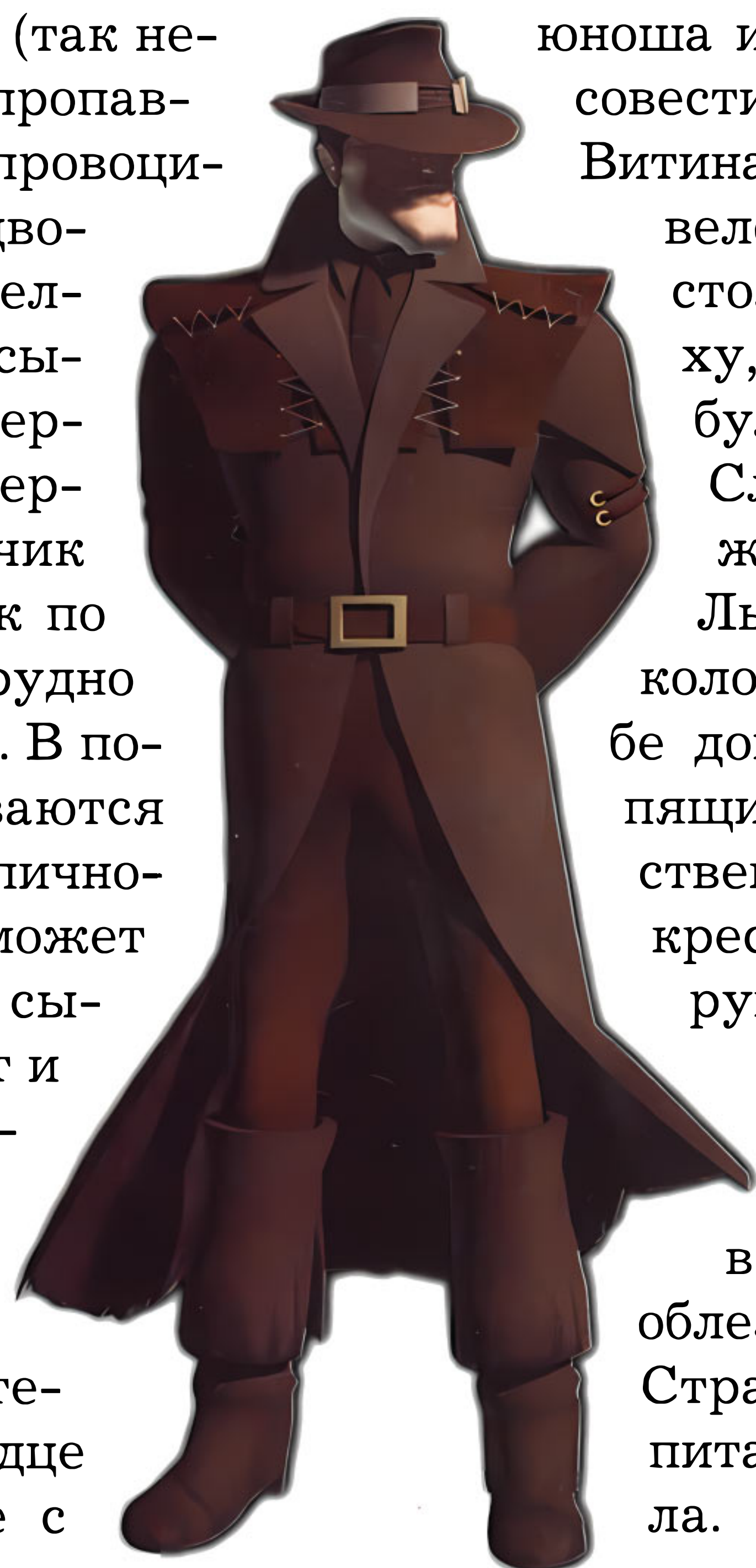
<sup>1</sup> “Камео” – обычно краткое появление в фильме кинозвезд, например, пятисекундная роль Шварцнегера в “Сокровищах Амазонки”





Лучший друг детей и стариков. Впрочем, может полоснуть

ной мере. Поиски Манди (так неблагозвучно именуется пропавший амурный рыцарь) спровоцируют на турпоездку во дворец Патриция, храм Мелких Богов, разбухшие от сырости клошарного вида верфи и родовое гнездо вервольфов (Габриэльчик Найт, голубчик, эвон как по тебе прошлись-то!) с трудно произносимой фамилией. В помощь Льютону втискиваются две вещи, без коих кирпично-челюстной громила не может именоваться “частным сыщиком” – верный блокнот и помятый бездонный саквояж. Посредством бумажного товарища игрок волен общаться с жителями клоаки на интересующие отважное сердце темы, а в чемоданчике с легкостью находится уютный уголок для фомки и альпинистского крюка. Без всего этого никуда – Фортуна без стеснения крутит Пинкертоном, как ей, вздорной стерве, угодно. Внезапно обвиняют в убийстве, сажают в пропахшую чужими подмышками тюремную камеру, но вот уже мы лежим в гробу и недоумеваем, почему это так страстно хочется завыть на луну и всласть почесать ухо правой задней. Все очень просто! Протагониста укусил оборотень, и теперь



юноша имеет право без зазрения совести мочиться на прохожих. Витинари на вас нет, господа девелоперы. И еще дождь. Постоянно капает сверху, заливает за воротник и булькает в ушах. Сырятина. Слякоть. Простуда, опять же. А вокруг заговоры. Эх, Льютон, Льютон, а с какими колоритными личностями тебе доведется общаться. Скрипящий суставами ветеран умственного труда в инвалидном кресле неоднозначной конструкции, тролль Малахит – рекордсмен по запущенности синдрома Дауна во всей множественной вселенной и (guest stars) облезлый коллектив Ночной Стражи с сардоническим капитаном Ваймсом во главе угла. Coup de grace служит цельная, ядовитая ирония,



прозрачные намеки, легкий дымок весьма кусачих шуток. Вот выдержка из списка зрительских симпатий. “И вовсе я не эльфийский бог смерти. Я просто Смерть”, – мягко поправляет Мрачный Жнец. Ну, не душка ли? Канешна, душка. Об чем речь?

Дивно, дивно. Вставать в рост и аплодировать тут не нужно, лучше вооружиться свободным временем (коли имеется), головным мозгом (если есть), чтобы очнуться глубоко за полночь с неясным желанием хлебнуть клатчского кофе. А он, как известно, выдающийся деликатес. Льютон! Давай, старина, на брудершафт.

*Р.С. Пора седлать метлу и размашисто малевать подпись. Адье, любезные, по полям пошли круги, Плясуны дрожат, а раздолбай Ринсвинд наверняка вляпается в очередную историю. Мне пора. Говорят в “Голову Тролля” завезли изумительное пойло. И пусть Санта-Хрякус осчастливит каждого огромной кровавой колбасой на Страшдество. У-у-к!*

*Р.Р.С. Вы ведь всегда хотели получить автограф Терри Пратчетта?*

Н

Свежевытащенная из испражнений Анка карета. В ней – сюрприз. Очень мертвый гном



Морпоркский Дон Корлеоне. Он сделает Льютону предложение, от которого тот не сможет отказаться.





Клинок Довлесту (Blade & Sword)  
Книга рецептов для Алхимического куба



Для выполнения рецепта просто поместите ингредиенты в Алхимический Куб и нажмите кнопку с "галочкой". Начать использовать Алхимический Куб вы сможете только после выполнения квеста по спасению Резчика Шена (Глава 1). Шена можно найти в пещере, вход в которую расположен в локациях Погребальный Курган и Вилла Чен-Лю. После выполнения квестового задания вернитесь в деревню Ва-Данг и поговорите с Шеном (он будет в западной части деревни).

| Эликсиры                     | Рецепт                            |
|------------------------------|-----------------------------------|
| Эликсир Здоровья             | 3 Маленьких Эликсира Здоровья     |
| Большой Эликсир Здоровья     | 3 Эликсира Здоровья               |
| Огромный Эликсир Здоровья    | 3 Больших Эликсира Здоровья       |
| Эликсир Энергии Ци           | 3 Маленьких Энергии Ци            |
| Большой Эликсир Энергии Ци   | 3 Эликсира Энергии Ци             |
| Огромный Эликсир Энергии Ци  | 3 Больших Эликсира Энергии Ци     |
| Маленький Эликсир Обновления | 2 Маленьких Эликсира Здоровья     |
| Эликсир Обновления           | + 2 Маленьких Эликсира Энергии Ци |
|                              | 3 Маленьких Эликсира Обновления   |
|                              | или 2 Эликсира Здоровья           |
|                              | + 2 Эликсира Энергии Ци           |
| Большой Эликсир Обновления   | 3 Эликсира Обновления или         |
|                              | 2 Больших Эликсира Здоровья       |
|                              | + 2 Больших Эликсира Энергии Ци   |
| Огромный Эликсир Обновления  | 3 Больших Эликсира Обновления     |
|                              | или 2 Огромных Эликсира Здоровья  |
|                              | + 2 Огромных Эликсира Энергии Ци  |

| Базовые Драгоценные Камни | Свойства и рецепты                |
|---------------------------|-----------------------------------|
| Жадеит                    | +Урон + Защита                    |
| Простой Жадеит            | + Скорость Восстановления Силы    |
|                           | Большой Эликсир Здоровья          |
|                           | + Большой Эликсир Энергии Ци      |
|                           | + Большой Эликсир Обновления      |
| Обработанный Жадеит       | Огромный Эликсир Здоровья         |
|                           | + Огромный Эликсир Энергии Ци     |
|                           | + Огромный Эликсир Обновления или |
|                           | 3 Простых Жадеита                 |
| Идеальный Жадеит          | 3 Обработанных Жадеита            |
| Янтарь                    | +Урон + Острота                   |
| Простой Янтарь            | Большой Эликсир Энергии Ци        |
|                           | + Большой Эликсир Обновления      |
| Обработанный Янтарь       | Огромный Эликсир Энергии Ци       |
|                           | + Огромный Эликсир Обновления     |
|                           | или 3 Простых Янтаря              |
| Идеальный Янтарь          | 3 Обработанных Янтаря             |
| Аметист                   | + Выносливость + Защита           |
| Простой Аметист           | Большой Эликсир Здоровья          |
|                           | + Большой Эликсир Обновления      |
| Обработанный Аметист      | Огромный Эликсир Здоровья         |
|                           | + Огромный Эликсир Обновления     |
|                           | или 3 Простых Аметиста            |
| Идеальный Аметист         | 3 Обработанных Аметиста           |



Far Cry

Чтобы использовать эти читы, нужно запустить игру в режиме разработчика. Для этого в свойствах ярлыка игры к строке запуска дописать -DEVMODE (тире в начале обязательно). Для использования чита нажмите одну из следующих клавиш:

- P - все оружие
  - O - 999 патронов к выбранному оружию
  - F2 - переход к следующей точке миссии
  - F3 или F4 - режим "полета"
  - F9 - сохранить текущее местоположение
  - F10 - загрузить текущее местоположение
  - F11 - включить/выключить отображение дополнительной информации
- Также в режиме разработчика откроются для доступа все карты



Sonic Adventure DX - Director's Cut

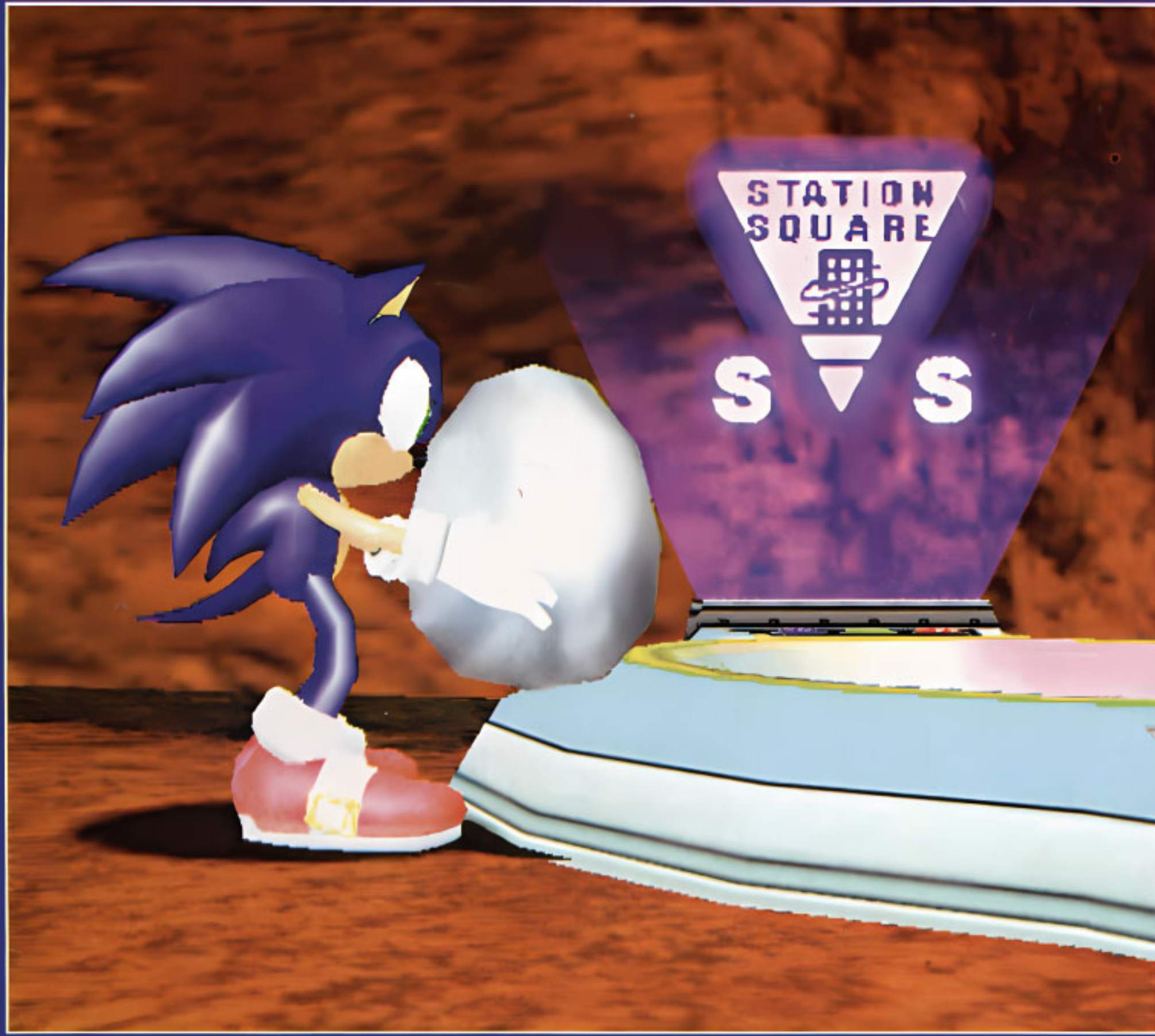
Не секрет, что новых Чао можно получить не только, скрещивая уже имеющих особей. Яйца с ними можно найти во время игры. Правда, получить наиболее раритетные экземпляры не так просто.

Silver Chao Egg

Находится в Mystic Ruins. Дотроньтесь до большой плиты, находящейся справа от водопада. Через несколько секунд серебряное яйцо прибьет к берегу. Возьмите его и идите в пещеру







налево от водопада. Залезайте в дрезину, она доставит вас к транспортеру в сад Чао.

## Golden Chao Egg



Похоже, продавец против такого "обмена" не возражает

Его можно получить только после прохождения уровня Windy Valley. Station Square. Идите к дому, перед которым которого произошло первое сражение Соника в самом начале игры. На газоне перед домом лежит каменное яйцо. Возьмите его и идите в антикварный магазин. В витрине лежит Золотое яйцо. Забирайте золотое яйцо, оставив на его месте каменное (если сразу взять Золотое яйцо, то двери магазина автоматически закроются). Отнесите находку в сад Чао.

Из яиц вылупятся серебряный и золотой Чао, а скорлупу можно очень выгодно продать на местном рынке.



### Кианит

Простой Кианит  
Обработанный Кианит

Идеальный Кианит

### Халцедон

Простой Халцедон  
Обработанный Халцедон

Идеальный Халцедон

### Данбурит

Простой Данбурит  
Обработанный Данбурит

Идеальный Данбурит

+Защита + Урон + Энергия Ци  
Простой Янтарь + Простой Аметист  
3 Простых Кианита или Обработанный Янтарь + Обработанный Аметист  
3 Обработанных Кианита или Идеальный Янтарь + Идеальный Аметист

+ Защита + НР

Простой Жадеит + Простой Янтарь  
3 Простых Халцедона или Обработанный Жадеит + Обработанный Янтарь  
3 Обработанных Халцедона или Идеальный Жадеит + Идеальный Янтарь

+ Урон + Темп Боя

Простой Жадеит + Простой Аметист  
3 Простых Данбурита или Обработанный Жадеит + Обработанный Аметист  
3 Обработанных Данбурита или Идеальный Жадеит + Идеальный Аметист

### Звезды

Звезда Алчности

Звезда Семи Смертей

Звезда Гибели

### Свойства и рецепты

- НР + Ци + Урон + Защита  
+ Скорость Восстановления Ци  
+ Темп Боя - Острота  
Идеальный Данбурит  
+ Идеальный Кианит  
+ НР + Ци + Защита - Темп Боя  
- Скорость Восстановления Силы  
Идеальный Халцедон  
+ Идеальный Кианит  
+ НР - Энергия Ци + Урон + Темп Боя  
+ Скорость Восстановления НР  
- Выносливость  
Идеальный Халцедон  
+ Идеальный Данбурит

### Жемчужины

Лунная Жемчужина

Солнечная Жемчужина

Жемчужина Селены

Жемчужина Гелиоса

Единение

### Свойства и рецепты

+ Защита  
+ Скорость Восстановления Силы  
+ Острота  
Идеальный Халцедон  
+ Идеальный Аметист  
+ Урон + Выносливость  
Идеальный Янтарь  
+ Идеальный Данбурит  
+ Защита  
+ Скорость Восстановления Силы  
+ Острота  
3 Лунных Жемчужины  
+ Урон + Выносливость  
3 Солнечные Жемчужины  
+ Урон + Защита + Темп Боя  
Жемчужина Гелиоса  
+ Жемчужина Селены

**Примечание:** Единение не может быть смешано с Павлиньим или Радужным Агатом





Бриллианты

Бриллиант Разрушения

Свойства и рецепты

- + Урон + НР + Темп Боя
- + Скорость Восстановления НР
- Энергия Ци - Выносливость
- 3 Звезды Гибели
- НР + Ци + Урон + Защита
- + Скорость Восстановления Энергии Ци
- + Темп Боя - Острота
- 3 Звезды Алчности
- + НР + Ци + Защита - Темп Боя
- Скорость Восстановления Силы
- 3 Звезды Семи Смертей

Бриллиант Ненасытности

Бриллиант Убийств

Высшие Драгоценные Камни (9 Уровня) Свойства и рецепты

Катаклизм

- + Ци + Защита
- + Скорость Восстановления Энергии Ци
- + Скорость Восстановление Силы
- Бриллиант Ненасытности
- + Бриллиант Убийств
- + НР + Урон + Скорость Восстановления НР + Выносливость
- Бриллиант Разрушения + Бриллиант Убийств
- + Урон + Защита + Темп Боя + Острота
- Бриллиант Ненасытности
- + Бриллиант Разрушения

Глаз Бога

Предзнаменование

Примечание: Высшие Драгоценные Камни могут быть получены только при игре на высоком уровне сложности.

Прочее

Боевая Пилюля

Свойства и рецепты

- + Сила 1000
- 3 Идеальных Жадеита
- Огромный Эликсир Здоровья
- + Огромный Эликсир Энергии Ци
- + Огромный Эликсир Обновления
- 6 Идеальных Драгоценных Камней (все разные) + Любую Звезду
- 6 Идеальных Драгоценных Камней (все разные) + Любой Бриллиант

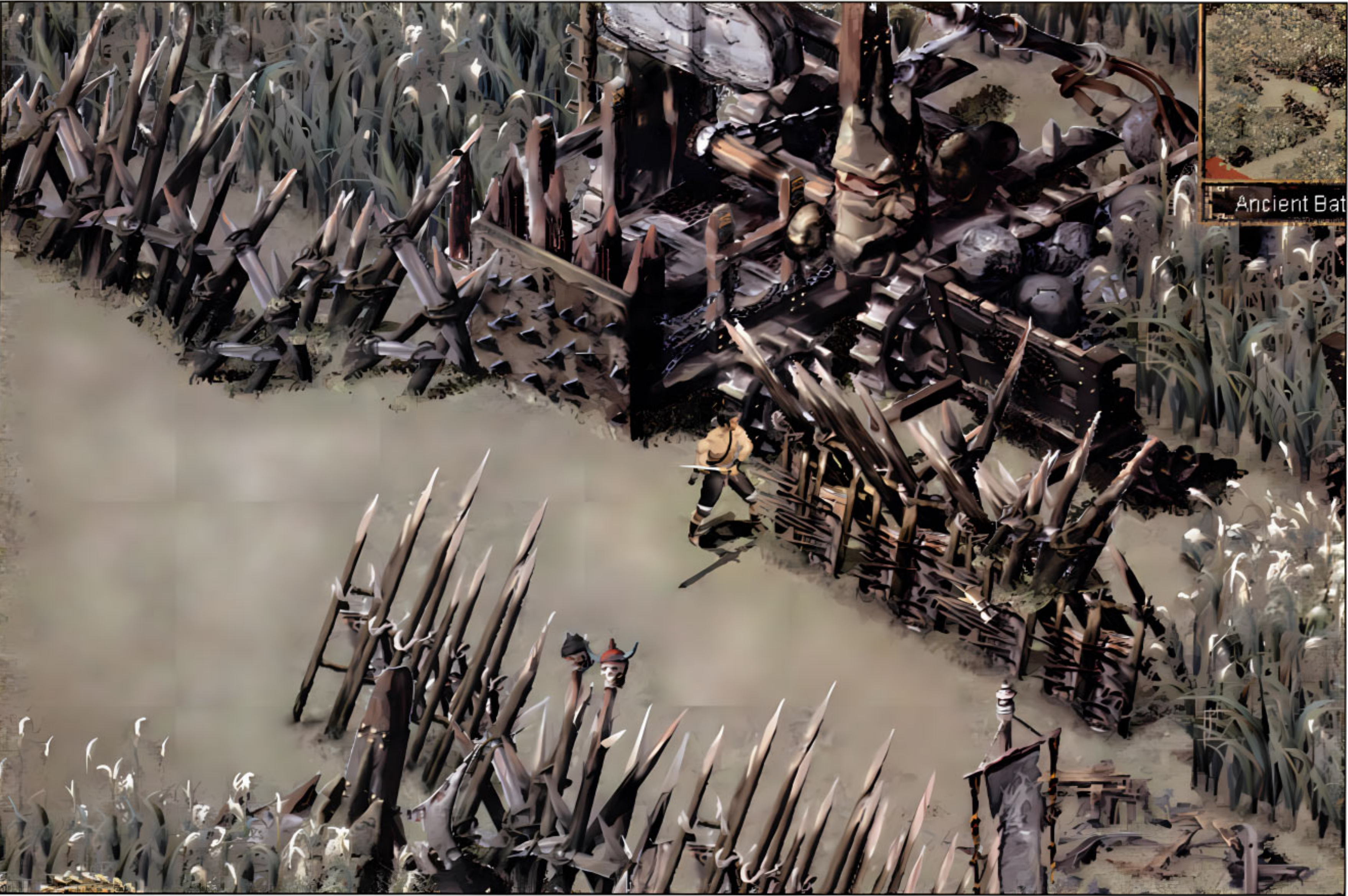
Вон Зон

Павлиний Агат

Радужный Агат

Примечание

При использовании рецептов есть вероятность неудачного исхода. Вероятность неудачи очень мала или отсутствует при приготовлении эликсиров и получении первых шести базовых драгоценных камней. Средняя вероятность неудачи: для рецептов звезд, жемчужин и агатов. Большая вероятность неудачи: для рецептов бриллиантов и Высших Драгоценных Камней. Для снижения вероятности неудачи при изготовлении драгоценных камней рекомендуется заполнять пустые слоты Алхимического Куба не входящими в рецепт реагентами (эликсирами, драгоценными камнями). Агаты используются для приготовления амулетов путем смешения с определенным драгоценным камнем. Если при этом используется Павлиньий Агат, то существует вероятность неудачного исхода. Для Радужного Агата вероятность неудачи исключена.



Сфера

Если вас не устраивает количество FPS в игре, то на нашем диске, в разделе Online, находятся файлы, редактирующие ее визуальные аспекты. Замените в директории игры, в папке landscape, следующие файлы planting.txt, sky.txt и weather.txt новыми, с нашего диска (предварительно создайте резервные копии).

После этого в игре прекратится смена дня и ночи (будет все время светло); исчезнут облака и дождь; количество деревьев уменьшится в 2-5 раз (зависит от территории).



До и после замены файлов

Sacred

Читы работают только в полной версии игры. Запустите игру с параметром "/CHEATS=1". Простейший способ - клините правой клавишей мыши на ярлыке Sacred на "Рабочем Столе" вашего компьютера. В открывшемся меню выберите строку "Свойства", после чего допишите в командной строке искомый параметр. Например, "c:\Games\Sacred\sacred.exe /cheats=1" (пробел перед /cheats - обязателен). Начните игру, выберите персонажа. Далее вызовите консоль (клавишей "~"). Коды:

sys cheats 963 - включение читов

cheat lord - включить\выключить режим бога.

В игре он реализован несколько неуклюже - вы будете получать ранения от уда-





ров врагов, но, после того, как жизнь вашего персонажа упадет до нуля, она тут же мгновенно восстановится.

cheat suicide - самоубийство. После этого вам придется загружать сэйв или начинать сначала, т.к. герой уже не воскреснет.

## Bad Boys II



После запуска игры дождитесь экрана с надписью Fire to Continue. Далее нажимайте: "пробел", "вправо" (используйте курсорные клавиши), "вправо", "влево", "влево", Q.

Теперь в меню выберите Police HQ, там выберите Cheats. Далее включайте нужные вам читы при помощи курсорных клавиш "вправо-влево".

Внимание! Читы работают только для режима Quick Game.

## Painkiller (демо-версия)

Зайдите в каталог с демо-версией игры, потом зайдите в подкаталог Bin (например, c:\Games\Painkiller SP Demo\Bin).

Откройте при помощи любого текстового редактора (например, Блокнота) файл Config.ini.

В самом файле разыщите строку "Cfg.MBStats = {1,0,0,1,0,12495,}" и замените ее на "Cfg.MBStats = {2,2,2,2,2,12990,}".

Теперь запускайте демо-версию, выберите уровни сложности Insomnia или Nightmare (на первом уровне сложности карты Таро недоступны). Щелкните в меню выбора уровня на изображении карт (справа внизу). Вы увидите, что вам стали доступны пять карт (все, какие только есть в демо-версии).

Две карты работают постоянно, а остальные три вы сможете использовать дважды в течение прохождения одного уровня.



## Chicago 1930

Вызовите консоль, нажав F11, введите код и нажмите Enter для подтверждения.

GHOST - полная невидимость

DISPLAY - показать местоположение всех персонажей

BINGO - боеприпасы

WINNER - закончить уровень

IMMUNITY - неуязвимость

BLOOD - показывать кровь

WEAPON - получить оружие (указать номер оружия).

MATRIX - снять ограничение времени для режима замедления

CHROMA - менять цвет персонажей

CESTLAZONE - показать зоны активации скриптов

I AM THE WINNER - выиграть кампанию

PCSIGHT - показывать поле зрения персонажей

LIGHT - показывать зоны освещения

REPORT - полный отчет о статусе кампании

SEEKANDDESTROY - показать все ключевые точки

LUKAS - отправит NPC в нокдаун

WIN - закончить уровень

WAKEUP - разбудить спящего NPC

STATUS PC - отображать статус персонажей

STATUSHARDWARE - отобразить информацию о системе

SAN PETRUS - отправить всех выбранных персонажей на аудиенцию к святому Петру

ROTER ALARM - поднять тревогу на всем уровне

RAILROAD - показать рельсы

PAMELA ANDERSON - в ближайшем бою оппоненты будут вести себя неадекватно

NUKE - уничтожить всех противников на уровне

NOISE - показывать уровень шу-

ма, производимого персонажами

MOTION - выделить все препятствия и двери

MORPHEUS - отправить в нокаут выбранного NPC

MISTER SANDMAN - уложить персонажей спать

LOOSE - проиграть миссию

LEVEL TEXT - вывести все текстовые сообщения для данного уровня

LAST MAN STANDING - отправить всех NPC, кроме выделенного, на Гавайи

HONOLULU - отправить выбранного NPC на Гавайи

HIGHLANDER2 - неуязвимость для оппонентов

HIGHLANDER - неуязвимость для персонажей

HELP - вывести список читов

HADES - убить выбранного NPC

GOLDENEYE - сделать персонажей невидимыми для NPC

FULLHOUSE - получить полный боекомплект для всех персонажей

FREEZE - заморозить всех NPC на уровне (повторный ввод для отмены)

FORGET - проверить использование памяти

FPS - показать fps

EZB - получить деньги

EULER - показать граф для алгоритма пасфайдинга

EINSTEIN - выделить все трехмерные препятствия

DIES IRAE - Гнев Божий

BUD SPENCER - парализовать NPC

BIG BROTHER - информация об актерах

BABYLON - отобразить все ремарки NPC

AWARE - показать местоположение всех NPC

ALARM - ввести подкрепления

AI Display - отобразить информацию об ИИ





## Unreal Tournament 2004

### Читы в консоли

Во время матча с ботами нажмите [~], введите Enable Cheats, а затем одну из следующих команд:

behindview 0 - вид от первого лица

behindview 1 - вид от третьего лица

allammo 999 - полный боекомплект

addbots # - добавить число ботов (где # целое число)

loaded - все оружие с полным боекомплектom

allweapons - все оружие (без боекомплекта)

stat audio - аудиостатистика

FOV # - изменить угол обзора (где # угол обзора в градусах)

setname (name) - изменить имя игрока

setres WxHxD (например - 1600x1200x32) - изменить разрешение

switchteam - сменить команду

suicide - самоубийство

stat all - вся статистика

quit - выход из игры

exit - выход из игры

playersonly - "заморозить" ботов (повторный ввод для отмены)

stat game - статистика матча

god - бессмертие

killbots - убить всех ботов

stat net - статистика сетевого подключения

open (mapname) - открыть карту (имя карты)

togglefullscreen - переключение между оконным и полноэкранным режимом

walk - отключает режим полета

stat none - отключает показ статистики

ghost - режим полета плюс прохождение сквозь стены

fly - режим полета

teleport - телепортироваться в точку прицела

summon OnslaughtFull.ONSGenericSD - секретный транспорт - ТС-1200 (только в режиме Onslaught).

### Установка параметров

setgravity # - установить уровень гравитации (где # целое число)

setjumpz # - установить высоту прыжка (где # целое число)

setspeed # - установить скорость игры (где # целое число)

stat fps - статистика fps

slowmo # - замедление (где # целое число)

### Получение оружия и механики

summon xweapons.redeempickup - Redeemer

summon xweapons.assaultriflepickup - assault rifle

summon onslaught.onsavrilpickup - avriL

summon xweapons.bioriflepickup - bio rifle

summon xweapons.flakcannonpickup - flak cannon

summon onslaught.onsgrenadepickup - Grenade Launcher

summon xweapons.painterpickup - ion painter

summon xweapons.sniperriflepickup - lightning gun

summon xweapons.linkgunpickup - link gun

summon onslaught.onsminelayerpickup - Mine Layer

summon xweapons.minigunpickup - minigun

summon xweapons.rocketlauncherpickup - rocket launcher

summon xweapons.shieldgunpickup - Shield Gun

summon xweapons.shockriflepickup - shock rifle

summon utclassic.classicsniperriflepickup - Sniper Rifle

summon Onslaught.ONSHoverTank - Goliath (только в режиме Onslaught)

summon Onslaught.ONSPRV - Hellbender (только в режиме Onslaught)

summon xweapons.supershockriflepickup - super shock rifle

summon Onslaught.ONSHoverBike - Manta (только в режиме Onslaught)

summon Onslaught.ONSAAttackCraft - Raptor (только в режиме Onslaught)

summon Onslaught.ONSRV - Scorpion (только в режиме Onslaught)

### Как открыть всех персонажей, не проходя игру

Откройте файл User.ini в папке system. Найдите строку "TotalUnlockedCharacters=". После символа "=" напишите: Malcolm;ClanLord;Xan

У вас должно получиться:

"TotalUnlockedCharacters= Malcolm;ClanLord;Xan".

Не забудьте про регистр. (Большие буквы - большими, маленькие - маленькими, а то мало ли что... - прим. ред.)

**H**









# Краткое содержание предыдущих серий, или *подлинная всемирная история*

Как можно верить Истории?  
Ведь ее пишет человек.

Весьма краткая летопись "Подлинная Всемирная История, часть I" — издание оскопленное, первое и последнее, от начала до конца времен, сахара, сливок, кофе. Стенографировал Человек Без Головного Мозга со слов некоего Подозрительного Типа, представившегося Всевластителем Нижнелевого рукава галактики. Исторические реалии и временные рамки не соблюдены специально, для провокации у знающих индивидуумов острого приступа Справедливости. Чушь, ересь и полнейшая ахинейя. Перед прочтением крепко выпить. Керосин. Ну а уж после... Благослови вас Великий Вентиль, пупырчатые.

**Дата — Восемь миллиардов лет**  
(плюс-минус три миллиона) до н.э.

Над безжизненным куском затерянного в одном из бесчисленных временных кластеров вселенной камня проплывала могущественная тень Транскосмического Завода "Срочное Осеменение" inc (ЗАО "Мы делаем ЭТО со знанием дела"). Капитан, а по совместительству еще и единственный член экипажа титанического судна Бигорькус Игорькис столь увлекся Могучими Философскими Думами об Онлайновом Ультимативе, что не заметил утечку племенных сперматозавров Бк-14 из восьмидесяти шестого бака. Зловредные скопления белков и иных малопонятных химических соединений, слякотно шмякнувшись на каменную плешь планетоида, приступили к единственному своему предназначению — оголтелому и неконтролируемому размножению. Спустя долгие годы мытарств и препон, на свет явилась гордая и своевольная колония вирусов под чудным прозвищем "человечество", наделенная, увы, обидным, отчаянно не предсказуемым недостатком — гуманоиды обожали Играть. Что само по себе весьма конфузно.

**Это, между прочим, очень далекий предок самого Кармака**



**Мысли верховного племенного сперматозавра Бк-14, стремительно падающего на щербатую поверхность будущего рассадника людской расы**

"С точки зрения банальной эрудиции не каждый локальный индивидуум может контролировать дискредитирующие его эмоции. Бытие не есть форма, а форма — это такие маленькие куличики. Я мыслю, следовательно, очень хочу есть. Клара у Карла украла акваланг, оружие и документы. Чмок!" (Комментарий к Мыслям верховного племенного сперматозавра Бк-14. Разумеется, абсолютный несвязный бред. А что, интересно, вы хотели от племенного сперматозавра?)



Крайний череп слева - бета-тестера

Итак, первая обезьяна взяла в руки палку и злобно взвыла от осознания того предательски простого факта, что до джойстика предстоит прошкандыбать еще сотни тысяч лет эволюции. Вскоре над туманными джунглями пронесся дикий вопль безнадежно спятившей реальности. С чпоканьем из дырок в пространстве начали вылупляться Идеи и Свежие Решения. Так родился под девственными лучами еще молодого солнца достославный и могучий RPG-дворянин. "Уа-Уа!" — грозно возопил младенец, щелкая суставами чугунных доспехов, внушая ужас небритым обывателям. Первые адепты ролеплея надевали на головы перья, тщательно втирали в щеки экскременты мамонта и строго просили



**И в доисторические времена легко было узнать работающего по ночам программиста**

**WCG 3405 года до н.э. закончились убедительной победой корейцев**



называть себя шаманами. Молодые люди неуклюже прыгали вокруг костра, выли пронзительные оды луне, кушали галлюциногены — словом, всеми правдами и неправдами жаждали возделенного Level up. Иногда ОНО случалось, но обычно соплеменники-материалисты расценивали долго-



жданый приход как очередной провидческий припадок и полдничали несчастной жертвой. Да, друзья, наши праотцы (и их праматери) уже тогда знали, что чрезмерное увлечение виртуальной реальностью может пагубно отразиться на неокрепшей психике молодого поколения. Честь им и хвала. И приятного аппетита.

**Профессор Дуган Робертсон, эскавайр, Оксфорд, Англия, 1972 год н.э., выдержка из статьи "Загадки каменного века"**

"Тщательный спектральный анализ наскальных рисунков показал наличие удивительных сюжетов, полных, должно быть, древнего мистического откровения, донесенного нашими предками через века. На грубой, обезображенной морщинами времени стене проступает неясная фигура огромного хвостатого создания кроваво-красного цвета. Голова сатанинского существа окаймлена рогами, бычьи ноздри выдыхают пламя. Возможно, это некий языческий божок далеких времен. Сомнительно, что в наше просвещенное время такое чудище, способное внушить лишь суеверный ужас, привлечет под свое фантомное крыло свежие отряды идолопоклонников".

Хронос шел, шарик крутился, вяло разматывая вереницу кровожадных, бездумных и изрядно некрасивых событий, призывая к жизни новые государства и вероисповедания, позволяющие ломать черепа всех прочих особенно изощренными способами. Шумер, Вавилон, Финикия, Ассирия... Легионы тяжелой поступью проходили по миру, гордо реяли знамена, новоявленные властители терпеливо ждали подходящей погоды для начала массовой оккупации всех мало-мальски съедобных кусочков чернозема. Этот знаменательный момент салютует появлению подтянутого, эстетски поджарого жанра Wargame. Видный шумер Эанатаум, обитатель нома Лагаш, страстный любитель тактических изысков, бросил вызов тогдашнему чемпиону – заслуженному полководцу Кишу. После потери тысяч юнитов (рядовой состав отчаянно протестовал против таких обозначений, яро отстаивая право называться футманами) ветеран Киш признал свое поражение, и славные мужи отправились испытать вина под сень струй, а впоследствии стали лучшими друзьями. Пока следующей весной один не удавил другого садовым шлангом. Конкуренция между киберспортсменами всегда была высока.

Куда интереснее сам факт сотворения

**Внимание на музыкальный инструмент. Перед нами типичный представитель класса бардов**



**Пробный образец скафандра для космических симуляторов**

очередного игрового явления – военных симуляторов. Да, именно анахореты-шумерцы с честью обкатали новейшую разработку "Две-кобылы-ителега", получившую широкую популярность во многом благодаря видному персидскому девелоперу Дарию, успевшему наткаться данное научное достижение во все мыслимые свободные пространства своей милитаризированной империи. Сотни любителей быстро-мясистой езды, залиvisto смеясь, обгоняя друг друга, неслись сквозь ряды врагов, разбрызгивая красную жидкость по серой пыли. А затем, как все истинные пилоты, свято ценящие дисциплину, исправно отмечались в местной Killboard.

**Запись из дневника правителя Ур-Наму, представителя династии Ур, 2036 год н.э.**

"Определенно, я гений. Идея с гигантским лабиринтом из песка, камня и зеленых насаждений оказалась как никогда кстати. Верный инженер Квестоус долго лбызал мои лучезарные стопы, уверяя, что все головоломки работают исправно, а уж секрет башни с часами свернет в финикийский гуляш любой мозг-с-претензией. Слишком много развелось в царстве знатоков да умников. Земля, дескать, круглая, а 99% налогов – недемократично. Завтра прикажу страже собрать их всех и зашвырнуть в венец инженерного искусства. Ловушки, кстати, проверю лично. Выкидные ножи велю смазать ядом. Для надежности".

Время, как бы это банально ни звучало, продолжало течь. Переваливалось с ноги на ногу, сыто икая на все попытки философов, ученых и просто дураков понять его структуру и суть. Итак, отряд охотников с довольно-таки бездарным pathfinding'ом медленно превращался в вяленое мясо под палящими лучами солнца в пустыне Сахара. Пока, наконец, волею подслеповатого случая не наткнулся на широкую полноводную реку. Приклю-

Гнэл = SF=Glan УНАНЯН

**Несколько лет назад**  
о чем писал "Навигатор"  
до революции, перестройки и дефолта...

**1837 годъ**  
**Курьезній случай**



Любопытная история приключилась в Миргородском уезде Полтавской губернии. Два местных помещика Иван Иванович и Иван Никифорович заспоривши о достоинствах принадлежащего одному из них ружья до того распалились, что в окончании ссоры Иван Никифорович дважды стрелял в Ивана Ивановича в упор, к счастью, давши оба раза промах. Однако ж нам удалось узнать, что не одной милостию Божіей спасся миргородский помещик. Какъ повѣдалъ намъ мѣстный исправникъ, Иван Иванович тотъ день былъ въ изрядномъ подпитіи отчего его сильно качало изъ стороны въ сторону. Принимая жъ во внимание известную привычку его постоянно подпрыгивать, будучи во хмелю, становится ясно, что подстрелить такого субъекта – задача нѣ изъ легкихъ. Местныя жъ остряки теперь шутятъ, что это первый случай во всей губернии, когда пьянство спасло чловеку жизнь.

**1879 годъ**  
**Отъчѣство скорбіи**

Трагедій закончился чемпионатъ срьди сапѣровъ на отдѣлѣніи Московскаго Императорскаго инженернаго училища. Студентъ Овечкин второпяхъ воткнулъ сигнальный флажокъ въ заминированную клетку. Послѣдовавшій за симъ взрывъ погубилъ 18 душъ студентовъ а такжъ тяжко ранилъ еще 11 чловекъ. Трѣтье отдѣление ужъ приступило къ расслѣдованию сего пѣчальнаго происшѣствія.

**Състры милосердія ухаживают за ранеными сапѣрами**





**1905 годъ**  
**Хроніка происшествій**

Не далее, как вчѣра неізнѣстными лицами было совершено дерзкое ограбленіе Второго Уездного Банка, что на Літейном проспекте. Оглушивъ двух охранников палками для игры в городки, преступники забрали из кассы всю наличность. Во время налета пострадала і мѣщанка Козырева, заглянувшая в банкъ положить в сейфъ фамільные брѣлліанті.

Возмутительный случай вззвалъ немедленную реакцію городского головы. Он потребовал изъять из лавок и магазиновъ Гостиннаго Двора всѣ комплекты опасного развлѣченія.



**1913 годъ**  
**Свѣтскія новости**

Скандално извѣстный въ Европе авантюристъ и кладоискатель баронъ Крофтъ былъ замѣчен отплывающимъ изъ Константинополя в Новый Свѣтъ на борту парохода «Эрцгерцогъ Фридрихъ». Цель новаго путешествія неутомимаго барона какъ всегда окутана тайной. Во всехъ европейскихъ газетахъ по сему поводу напечатано множество различныхъ догадокъ. Многія спеціалисты сходятся на томъ, что баронъ отправляется къ мѣсту недавно обнаруженнаго Златого Города. Также злыя языки утверждаютъ, что баронъ пристрастилъ къ сему опасному занятію свою малолетнюю дочь.



ченцамъ пришлось по вкусу приятная прохлада извиистой красоты, а обильно водящиеся на ее берегахъ крокодилы разнообразили меню. Как охотников, так и собственное. Первая ступень къ Великому Египту была преодолена.

Многие ошибочно думают, что любимымъ занятіемъ древнихъ египтянъ были уже упомянутые Wargame'ы и глобальные экономическіе стратегии. Но это категорически неверно, сама попытка утверждать такое лженаучна и вредна. На самомъ деле все жители Царства – от Солнцеподобнаго Фараона до ничтожнаго пейзаза – оставались

**Знаменитая гладиаторская медаль “Он откусил хвост льву голыми зубами и даже не поперхнулся”. Как правило, присуждалась посмертно**



верны редкому даже в те века жанру – Градостроительству. Sim – Пирамида, Sim - Сфинкс, Sim – Большие Ямы С Голодными Крокодилами - все находило свое воплощеніе в неустанных трудахъ отважныхъ программистов. Пожалуй, самымъ известнымъ издателемъ того періода можно смело назвать фараона Тутанхамона с его известной тягой къ золоту, тяжелымъ дверямъ и охре. Проектъ “Sim - Гробница Венценоснаго Меня” изрядно затянулся, но пугать мумифицированныхъ правителей ужасающимъ when-its-done никто не собирався. В концѣ концов, широкіе залы пыточныхъ любезно вмещали множество нерадивыхъ работниковъ.







Солнцеподобный только что получил очередной Level up. Теперь он может разводить воды Нил силой мысли и без опаски дразнить крокодилов

### Гневное письмо в известный журнал "Человек-с-картой-мячик-для-игры-земной-шар"

"Великий Амон-Ра, да что происходит? Как вы могли поставить этой сомнительной вампке "Сфинкс" 9.6 баллов?! Клянусь Исидой, этот мерзейший монстр не заслуживает и пятерки. Костлявые львиные лапы, ребра выпирают, ну а уж этот нос... Не удивлюсь, если кому-нибудь в далеком будущем захочется укоротить этой твари шнобель! 9.6! Не смешите мой анкх.... С уважением, Имхотеп, верховный жрец Сетия Первого".

Существует также версия, что сам приснопамятный процесс бальзамирования есть не что иное, как первые попытки Save Game, закончившиеся, увы, полным крахом. Всяческая попытка загрузить игру намертво вешала систему. Болезная зависала, кра-

шила, выдавала Bad Save и поганила операционку многочисленными багами и глюками, как то: "Дождь из жаб", "Превращение воды в кровь" и "Ковровая бомбежка небесными камнями".

Но отвлечемся от Древнего Востока, вальяжно профланируем мимо эллинов с их олимпиадой и бочколюбивым Диогеном, отсалютуем седой Иудее и обратим свой взор на Вечный Город.

Рим! Ave Caesar! Рим! Идущие на смерть, приветствуют тебя! Рим! Свинцовый водопровод, ставший причиной рака желудка у доброй половины горожан! Рим! Евнухи, рабы, гетеры, венерические сюрпризы замедленного действия... К-хм. Отличное место для проведения летнего отпуска. Рим? Рим. Мудрый сенат и сам Цезарь всегда заботились о своем привередливом народе. Понимая, что одним только стратегическим жанром кроважидную публику не увлечь, лучшим умам республики был выдан грант на создание принципиально новых сфер деятельности — так называемых "хлеба и зрелищ" на платформе популярного в то время персонального компьютера "Колизей". Сиквел к египетскому тайкуну "Накорми бедных крокодилов рабами" вышел в срок, обрел имя "Теперь мы кормим львов христианами!", но после нескольких тысяч откушанных довольно быстро "приел-



После инсталляции патча Crusaders.exe, Stambul v.0.8 будет проапгрейжен до версии Constantinopol 1.03



1976 год

Их нравы

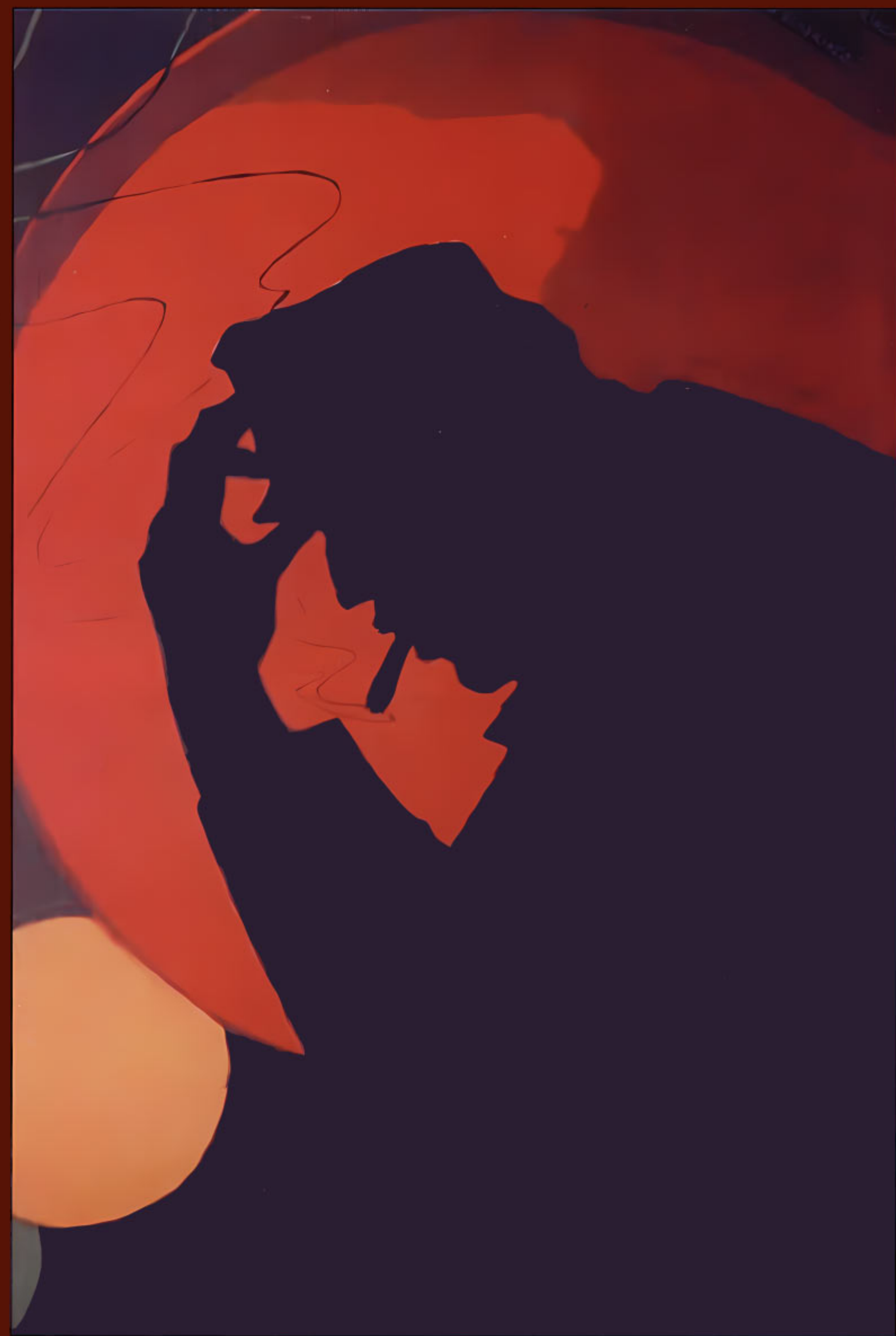
Бывшие «зеленые беретты», а ныне совладельцы небольшой мясной лавки Дж. Ромерос и Дж. Мак-Кар из Далласа (штат Техас) имеют обыкновение использовать при разделке коровьих туш не мясницкий нож, а бензопилу. Оказалось, что зрелище брызжущей во все стороны крови и разлетающихся ошметков говядины привлекает множество обывателей... «Людам нравится смотреть, как мы с Джо работаем, так что бизнес процветает, отбоя от клиентов нет» — сказал в интервью журналу «Ю Эс Ньюс энд Уорлд Репорт» Дж. Ромерос. Понять пристрастия двух бывших морских пехотинцев не сложно, однако как может нравиться такая жестокость простым гражданам — нам, советским людям, непонятно. Впрочем, стоит ли удивляться, что в мире насилия и чистогана в ходу подобного рода развлечения?



Бензопила - для рубки леса! А не для изгнания бе-са!

1920 год

Варварство - в топку!



Хватит

Штаны

Протирать на печи!

Нам

Не с руки

Без дела валяться!

Вставай,

Беги,

Рукава засучи.

Запомни:

ТЫ НУЖЕН В «ЦИВИЛИЗАЦИИ»!!!



ся”. Скукожив мозговые доли, достойный программист Луций Корнелий предложил свежее решение – создать первый в мире файтинг-слэшер. Продукт получил гордое имя – “Гладиаторы”. Великолепная графика, натуралистические сцены сражений, оригинальная конструкция доспехов участников – все это с лихвой окупало доро-

**Фрагмент письма беглого гладиатора Спартак, чемпиона Рима по спортивной борьбе и художественному макраме**

“... а еще, милая жена моя, пребываю я в страшном волнении. Все кажется мне, что все вокруг меня нереально и призрачно. Давеча друг мой, эфиоп Морфиниус, весь день в беспокойстве диком метался по лагерю. Неясные грезы его то и дело одолевали, шнырял макак бесхвостый туда-сюда, все таблеток разноцветных требовал. Причем тут таблетки и что это такое, так и не сказал. А потом за грудки меня схватил да как выпалит. “Спартак, – говорит, – назовут твоим именем команду футбольную”. Сказал и чувств лишился. Теперь гадаю, что значит “футбольная команда”, и какой мерзавец галлюциногенов ему в суп подсыпал. Распоясались вконец, отребье гладиаторское...”



гостящее и нервное производство (эгоистичные пленные варвары наотрез отказывались плодотворно сотрудничать). Конечно, нашлись и противники, утверждающие, что негуманно вооружать бойцов трезубцами – один удар и три дырки, это вызывающе неспортивно. Но после randevu с тиграми поголовье недовольных пошло на убыль. Новые жанры пришли в мир.

Оставим столетия позади, переманем пару эпох и врежемся лбом прямоком в весьма средние века. Испанская инквизиция, проверенные делом пытки, крысы и бубонная чума в качестве приятного корпоративного бонуса. Известный рашер Ричард Львиное Сердце (в хилом кругу друзей известный как “злойный долбаклюй”) увлеченно воюет дуэльные партии с

мусульманами за главный приз – Иерусалим, Гроб Господень и недельный отдых на Багамах. Успехи переменные, ибо у приверженцев Аллаха есть мощнейший прием “шахид-раш”. Кончатся то шахиды, то терпение крестоносцев. Битвы превращаются в болото. Зрители скучнеют и говорят: “Буу!”

Тем временем на виртуальном фронте происходят разительные перемены. В моду входят мощные жанровые коктейли. Зачастую бридинг несовместимых представителей давал ошеломляющий результат. Любимой игрой молодого поколения становится Action/Adventure “Поймай ведьму”. Увлекательная и легкая вещица покоряет все новые рубежи и горизонты. Прислужницу сатаны требуется най-

**Выдержка из амбулаторной карты короля Англии Генриха II Плантагенета**

“Больной неконтролируем. Каждое полнолуние рвется бегать по потолку и слюнявит стальные решетки. Кричит благим матом, вопиет к небесам и лупит пятками в каменные стены, от чего у прочих обитателей азиума портится настроение и ухудшается аппетит. Требуется принести ему Гранату Святого Антиоха и выдать Alien Blaster. Жену и детей не узнает, кричит странные слова “Water Chip!”, а вчера переделал пластинчатый конный доспех верного боевого друга, гордо уведомив всех при этом, что собрал, наконец, (цитата) “Пауэр Амор”. Настоятельно рекомендуется экзорцис-терапия и профилактическое заточение в монастырь”.



**Неумелая игра в “Сожги ведьму” могла привести к трагическим событиям**





ти, изловить и допросить с богоугодным пристрастием. За издание смелого проекта берется известный паблишер папа Луций III, разработка поручается выдающимся девелоперам из Inquisition Software – Торквато Тассо и Томасу де Торквемаде. Светлые юноши не терпели консерватизма и привнесли в игру много воистину ори-

гинальных идей. Последующие аддоны воплотили в жизнь аутодафе, пытку водой, огнем, колесом и (наиболее любимая детворой) замуровывание. К сожалению, противники насилия запретили казнь ведьмы топором, настояв на гуманном, разрешенном самой церковью решении – сожжение заблудшей души на костре. Подобные

мероприятия собирали на площадях целые семьи, отцы брали малолетних карапузов на руки, продавцы хот-догов настойчиво предлагали свои услуги. “Познавательное и сытно”, – вот лозунг любого благословенного деяния подобного рода. Аминь.

H

Максим ГЛУХОВ aka Limfoman

# Выбор Фродо

## (драма в шести действиях)

### ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Фродо – хоббит  
Бильбо – хоббит  
Сэм – хоббит  
Горлум – бывший хоббит  
Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли, Элронд, Мерри, Пиппин и другие

#### Действие первое

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу.

#### Действие второе

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

**Сэм:** Мистер Фродо, отдайте Кольцо.

**Фродо:** Не отдам. Оно – мое.

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

#### Действие третье

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

**Горлум:** Нет, мое.

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

**Горлум:** Нет, мое.

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

**Горлум:** Нет, мое.

**Сэм:** Мистер Фродо, бросайте Кольцо.

**Фродо:** Не брошу. Оно – мое.

**Горлум:** Нет, мое.

#### Действие четвертое

**Сэм:** Мистер Фродо, мы победили!

**Фродо:** Где мой палец?

**Сэм:** Мистер Фродо, мы победили!

**Фродо:** Где мой палец?

**Сэм:** Мистер Фродо, мы победили!

**Фродо:** Где мой палец?

**Сэм:** Мистер Фродо, мы победили!

**Фродо:** Где мой палец?

#### Действие пятое

**Фродо:** Я бросил Кольцо.

**Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли, Элронд, Мерри, Пиппин и другие:** Ураааааа!!!

**Фродо:** Я бросил Кольцо.

**Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли, Элронд, Мерри, Пиппин и другие:** Ураааааа!!!

**Фродо:** Я бросил Кольцо.

**Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли, Элронд, Мерри, Пиппин и другие:** Ураааааа!!!

**Фродо:** Я бросил Кольцо.

**Гэндальф, Арагорн, Леголас, Гимли, Элронд, Мерри, Пиппин и другие:** Ураааааа!!!

#### Действие шестое

**Гэндальф:** Поплыли отсюда.

**Бильбо:** А где Кольцо?

**Фродо:** А где Горлум?

**Гэндальф:** Поплыли отсюда.

**Бильбо:** А где Кольцо?

**Фродо:** А где Горлум?

**Гэндальф:** Поплыли отсюда.

**Бильбо:** А где Кольцо?

**Фродо:** А где Горлум?

**Гэндальф:** Поплыли отсюда.

**Бильбо:** А где Кольцо?

**Фродо:** Заткнись.

#### завес

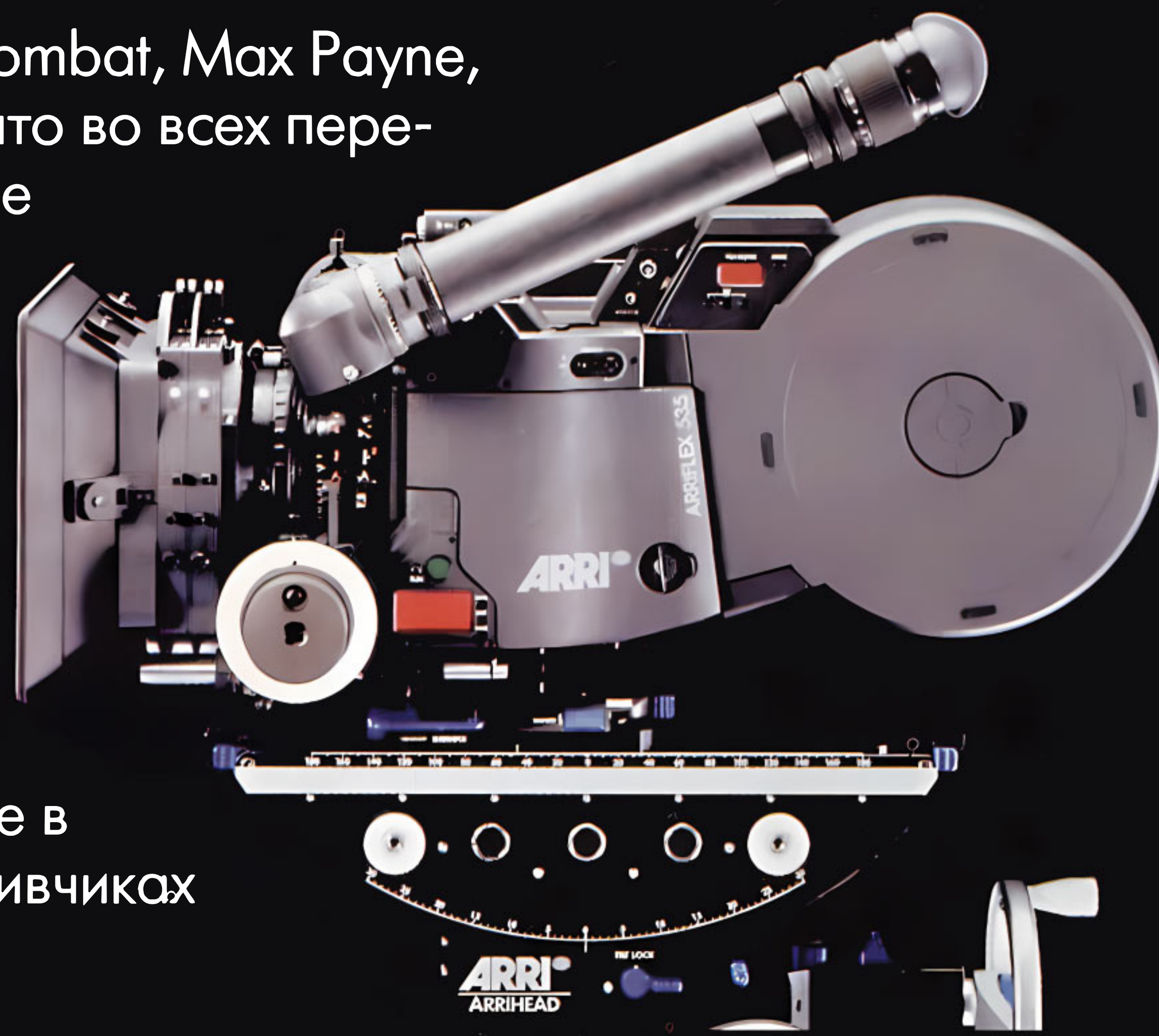




# НЕИСЧЕРПАЕМЫЙ ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ

Александр ВАСНЕВ

Что объединяет такие компьютерные игры, как Mortal Kombat, Max Payne, Tomb Raider, Alone in the Dark, BloodRayne? Роднит их то, что во всех перечисленных случаях кинокомпаниями куплены дорогостоящие лицензии для создания фильмов по мотивам этих произведений. И если часть из них с тем или иным успехом уже использовала свой шанс покорить сердца киноманов, то другие бренды (Max Payne, Silent Hill, Oni, Crimson Skies) все еще не переросли стадии наполеоновских замыслов, и на данный момент то ли отсутствие денег, то ли наличие более перспективных проектов не позволяет делу сдвинуться с мертвой точки. Но есть и третья категория игр, чей крестовый поход за признанием зрителей либо уже в самом разгаре, либо скоро начнется. И вот об этих счастливицах и пойдет сегодня разговор.



## RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

★ Режиссер **Александр Витт** ★ Сценарист **Пол Андерсон** ★ Актеры **Мила Йовович, Эрик Мебиус, Сиенна Гуиллори, Одет Фер**  
★ Дата выхода **Октябрь 2004** ★ Сайт **www.re2.com** ★ Слоган **Зло не дремлет (The Evil continues...)**

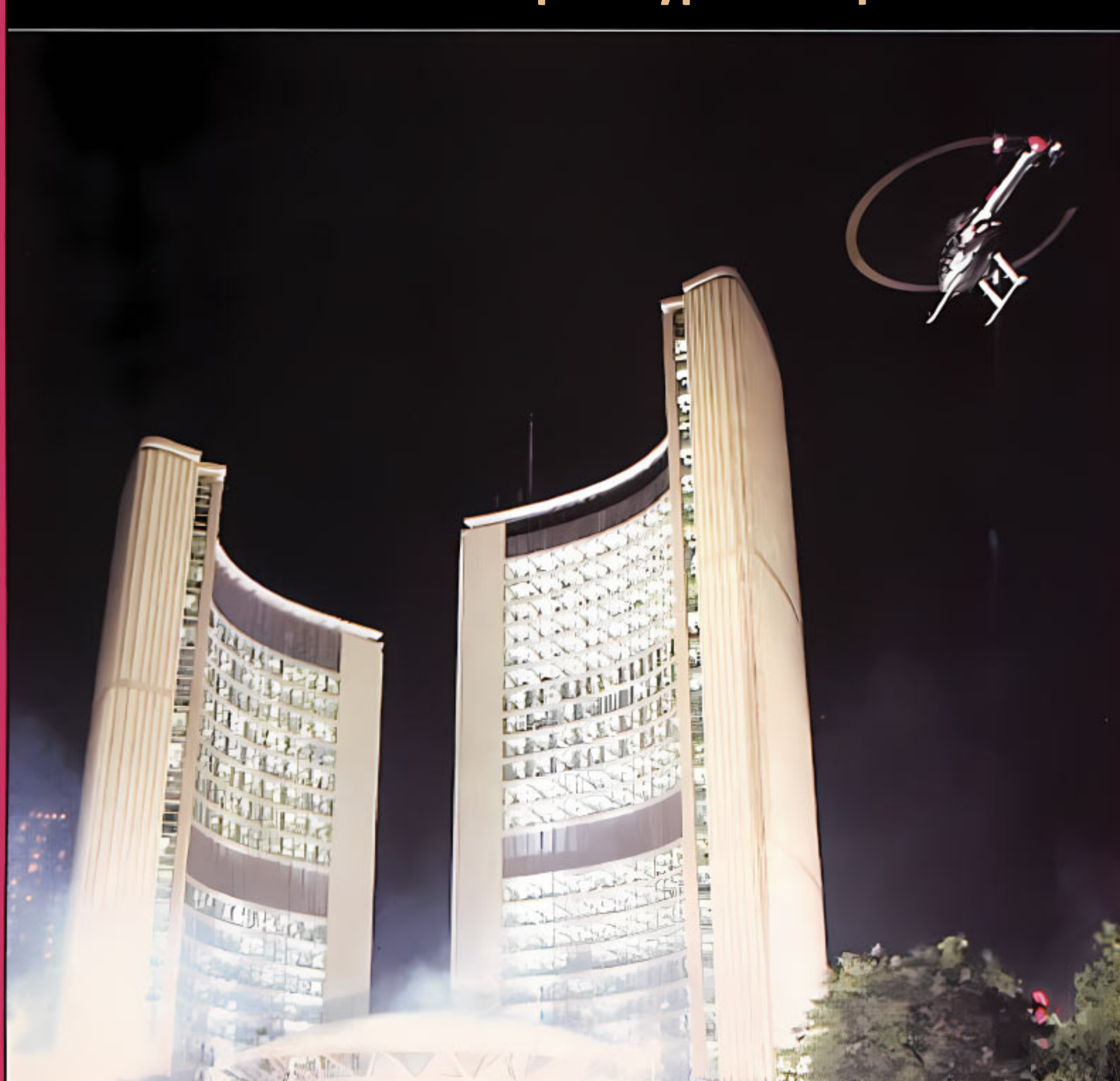
Раккун-сити. Маленький провинциальный городок, чьим единственным недостатком было опасное соседство с научно-исследовательским центром Umbrella Corporation. Вирус, вырвавшийся на свободу из подземных лабораторий компании, посеял смерть и ужас на улицах города. И посреди этого царства хаоса лишь одинокая фигура в белой простыне смотрит в будущее, если уж и не с оптимизмом, то во всяком случае без страха. Эта зарисовка, послужившая финальным аккордом первой части Resident Evil, станет и отправной точкой сюжетных хитросплетений сиквела RE за номером 2, носящим гордое имя Apocalypse.

Фильм, обошедшийся его создателям в полновесную копеечку (\$100 млн.), должен выйти в мировой прокат в начале октября. Как и в случае с первой частью, к созданию картины приложил руку известный мастер кинематографических пересказов компьютерных игр Пол Андерсон. Правда, на этот раз мистер Андерсон ограничился ролью сценариста, отдав бразды правления съемочной группой в руки Александра Витта (Alexander Witt). Витт - новичок на режиссерском посту, хотя

и принимал непосредственное участие во многих нашумевших проектах: "Пиратах Карибского моря", "Падении Черного Ястреба". Однако в процессе создания этих фильмов Витт играл роль второй, если не третьей скрипки, поэтому RE2 вполне можно назвать его дебютом. Это, в общем-то, немного настораживает.

Что касается актерского состава, то, кроме единственного персонажа, пережившего первую часть дилогии (речь идет о Элис (Мила Йовович), Мэт

Съемка Resident Evil: Apocalypse в Торонто



В глаза смотреть! Я сказала!







С косметикой Umbrella ваша внешность претерпит разительные изменения

миссию перетаскивания каштанов из огня.

Выпущенные на данный момент материалы по фильму страдают ярко выраженным минимализмом. В наличии горстка скринов, на одном из которых можно видеть Милу Йовович и Сиенну Гуиллори в компании американской школьницы (доказано, что самыми опасными монстрами являются японские школьницы, деструктивные способности американской разновидности данного вида наукой пока не изучены). Также был выпущен деморолик, оформленный в виде рекламы омолаживающей косметики от фирмы Umbrella (вечная молодость гарантирована, побочные эффекты - неутолимый голод вплоть до каннибализма, пониженный болевой порог, атрофия головного мозга). Эффектная концовка ролика - финальные кадры первой части. Что ж, будем считать, что все заинтригованы...

Эддисон (Ерик Мэбиус), превратившийся в Немезиду, не в счет), за право остаться живым на улицах Raccoon City будут бороться Джилл Валентайн (Сиенна Гуиллори), Карлос Оливейра (Одэд Фер), а также еще с полдюжины бедолаг, застрявших в злополучном городе.

Представляем новичков. Джилл Валентайн (Jill Valentine) - в недавнем прошлом боец элитного подразделения S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Services), правда, в определенный момент создатели фильма решили блеснуть оригинальностью и разжаловать Джилл до сотрудника местной полиции, но вроде бы, по данным, опубликованным в последних пресс-релизах, историческая справедливость все же восторжествовала. Исполнительницу роли Валентайн - Сиен-

ну Гуиллори (Sienna Guillory) - вряд ли можно назвать известной актрисой; заслуживает упоминания, разве что, роль Эммы в последней голливудской интерпретации "Машины времени" Герберта Уэллса.

Одэд Фер (Оди Фер) более известен российскому зрителю - он успел засветиться в роли Ардет-Бея в обеих частях "Мумии". В данном фильме ему отведена роль Карлоса Оливейры (Carlos Oliveira) - бойца элитных частей спецназа компании Umbrella, призванного в Raccoon City, дабы исполнить почетную



Элис и Джилл спасают маленькую школьницу от зомби. Или наоборот?

## ALIEN VS. PREDATOR

★ Режиссер Пол Андерсон ★ Сценарист Пол Андерсон, Шейн Салерно ★ Актеры Санаа Лэтен, Раул Бова, Колин Саймон, Лэнс Хенриксен  
★ Дата выхода Август 2004 ★ Сайт [www.AVP-movie.com](http://www.AVP-movie.com) ★ Слоган Кто бы ни выиграл, мы проиграли (Whoever wins, we lose)

Сложив с себя обязанности режиссера сиквела Resident Evil, Пол Андерсон с головой окунулся в создание фильма, посвященного противостоянию двух самых страшных врагов человечества: Хищника и Чужого.

Сюжет фильма перенесет зрителя в заброшенный храм ацтеков, находящийся под толщей льдов Антарктиды. XXI век. Археологическая экспедиция, отправленная на исследование данного храма, обнаруживает, что его облюбовала популяция Чужих. Ну а последний гвоздь в крышку гроба надежды выбраться оттуда живыми вбивает тот факт, что именно в этот момент пятеро молодых представителей

расы Хищников прибыли в заброшенный храм, чтобы в смертельной битве заслужить право называться мужчинами, или как там это у Хищников называется.

Такая вот претенциозная завязка немного напоминает бред завсегдатай некой здравницы для умалишенных, но ведь в таком фильме реальность места действия и общая приверженность здравому смыслу вторичны, главное - само действие. А чтобы действие получилось правильным, нужен хороший сценарий. Видимо, с этой целью Пол Андерсон призвал под свои знамена Шейна Салерно (Shane Salerno), одного из сценаристов блок-

Хищник готовится к схватке с заклятым врагом







**Санаа Лэтан. "Шоколадка! Шоколадка!" - кричали чужие**

бастера "Армагеддон". Очень хотелось бы надеяться, что мистер Салерно не привнесет в сценарий фильма атмосферу того бредового буйства фантазии, которой был напичкана его предыдущая картина.



**Не важно, кто выиграет - бизнес не прогадает. Готовьтесь к Хеллоуину заранее - закупайте латексные лапы и маски!**

Как и в случае с RE, главным персонажем Alien vs. Predator будет сильная представительница слабого пола. Долгое время ходили упорные слухи, что эта роль будет отдана Миле Йовович. Но то ли количество зомби на съемочной площадке RE2 оказалось больше, чем предполагалось, то ли запрашиваемая актрисой сумма гонорара грозила крахом всему проекту, но в итоге на главную роль в фильме была утверждена Санаа Лэтан (Sanaa Lathan). До съемок в Alien vs. Predator Санаа успела поучаство-

вать в таких фильмах, как "Блэйд" и "Любовь и баскетбол". В данной ленте актрисе уготована роль Lex Kline, участницы археологической экспедиции, которая, как и Рипли из "Чужих" (сам Андерсон признает, что между этими дамами много общего), оказалась в плохое время в плохом месте. На роли мужских персонажей заявлены, например, Рауль Бова (Raoul Bova - итальянский актер, снявшийся в ряде серий фильма "Спрут") и Колин Саймон (Colin Salmon - глава спецназа из первого RE).

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Назвать данный фильм кинематографическим произведением по мотивам компьютерной игры в полном смысле этого слова нельзя, ибо основой для фильма послужила серия комиксов, издаваемая компанией Dark Horse Comics.

Хотя выход фильма на киноэкраны намечен на начало августа, визуальной информации о нем практически столько же, сколько о RE2. В наличии лишь пара коротких роликов, один из которых посвящен непосредственно фильму, а второй демонстрирует нарезку кадров из различных серий "Чужих" и "Хищника", перемежающуюся с артворками будущей картины. Также известен слоган Alien vs. Predator: Whoever wins... We lose. Что ж, видимо, придется болеть за ничью.

# ALONE IN THE DARK

★ Режиссер **Уве Болл** ★ Сценарист **Элан Мэстай, Майкл Роеш** ★ Актеры **Кристиан Слэйтер, Тара Рейд, Стивен Дорфф**  
★ Дата выхода **Лето 2004** ★ Сайт **www.Alone-in-the-Dark.com**

Alone in the Dark будет третьим фильмом, созданным по мотивам компьютерной игры и грозящим свалиться на головы киноманов в ближайшем будущем. Режиссер картины немец Уве Болл (Uwe Boll) уже успел отметиться фильмом House of the Dead, но поскольку качество данного творения явно ос-

тавляет желать лучшего, то вряд ли этот проект можно считать плюсом в его послужном списке. Остается лишь уповать на знакомую поговорку про первый блин.

Но вернемся к Alone in the Dark. Съемки фильма уже практически закончены, выход картины в свет намечен на

лето 2004 года. Что известно на данный момент? Бюджет фильма составляет \$30 млн. Сценаристами проекта являются Элан Мэстай (Elan Mastai) и Майкл Роеш (Michael Roesch). Послужной список обоих - практически девственно белый лист. Можно лишь отметить, что Майкл Роеш был сопродюсером House of the

## Первые съемки Alone in the Dark в Ванкувере в июле 2003 года





Dead. Как уже упоминалось, прошлое сомнительное.

Сюжет же картины следующий. Частный детектив Эдвард Кэрнби (Edward Carnby) занимается поиском ответов на загадки необъяснимой, подчас сверхъестественной природы. По ходу расследований герой посещает самые темные уголки планеты, дабы узнать правду об оккультных верованиях древних цивилизаций. В простонародье подобные изыскания можно было бы охарактеризовать как поиск приключений на свой седалищный нерв. Но, как говорится, вольному воля... Во время очередного приключения главный герой в компании с правительственным агентом Ричардом Берком (Richard Burke) и археологом Элин Седрак (Aline Cedrac), которая по совместительству является еще и бывшей пассией Эдварда, на своей шкуре познает весь смысл народной мудрости про то, что, если ты во что-то не веришь, это не значит, что это что-то не может тебя убить.

В отличие от режиссерско-сценаристского состава тройка актеров, подобранных для исполнения главных ролей фильма, уже успела сказать веское



Уве Болл (слева) и Кристиан Слейтер (справа)

слово в кинематографе. Судите сами. Эдвард Кэрнби - Кристиан Слейтер (Christian Slater, "Говорящие с ветром", "Интервью с вампиром"), Элин Седрак - Тара Рэйд (Tara Reid, "Большой Лебовски"), Ричард Берк - Стивен Дорфф (Stephen Dorff, "Неудержимые", "Блэйд").

Стоит отметить, что, в отличие от проектов под руководством Пола Андерсона, в случае Alone in the Dark на сайте картины выложен не только более-менее внятный деморолик, но и представлена обширная галерея кадров



Хороший, плохой, главное - у меня ствол

из фильма, запечатлевших главных героев с оружием и без на фоне различного рода древностей. Правда, все же авторы не решаются предоставить обществу право взглянуть на то самое "что-то", которое может вас убить. И правильно: страх перед неизвестностью - самый сильный. Остается лишь добавить, что очень хотелось бы надеяться, что ожидания оправдаются, иначе велика будет вероятность того, что и другие интересные проекты Уве Болла окажутся загубленными.

## BLOODRAYNE

★ Режиссер **Уве Болл** ★ Сценарист **Гиневра Тернер** ★ Начало съемок **Лето 2004**

BloodRayne, без сомнения, один из наиболее ярких проектов в игровом мире за последние несколько лет, который при должном подходе способен блеснуть золотой жилой для создателей культового кино. У этой игры есть все, чтобы при переложении стать шедевром и на киноэкране: героиня с выдающимися внешними данными и просто-таки распирающей харизмой, захватывающий сюжет, неисчерпаемые

возможности для создателей спецэффектов.

Поэтому нет ничего удивительного, что в октябре прошлого года Уве Болл, владелец студии KG Boll, объявил о начале работ над фильмом о похождениях смертельно (если не сказать сверхъестественно) привлекательного секретного агента. Изначально планировалось, что бюджет фильма составит \$30 млн., на то время это была са-

мая большая сумма для фильмов, создаваемых на студии KG Boll.

Однако в мартовском пресс-релизе уже упоминается ополовиненный бюджет в \$15 млн. Кроме того, стали известны некоторые подробности. Сценарист проекта - Гиневра Тернер (Guinevere Turner, самая известная ее работа - фильм American Psycho). Съемки начнутся в августе 2004 года и пройдут, скорее всего, в Восточной Европе.

На настоящий момент, когда еще нет окончательного варианта сценария и не заключены контракты с актерами, делать какие-либо прогнозы относительно фильма слишком рискованно, однако официально заявленный бюджет настраивает на пессимистический лад.

Рэйн на премьере собственного фильма





# DUNGEON SIEGE

★ Режиссер **Уве Болл** ★ Сценарист **Дэвид Фриман** ★ Начало съемок **Конец 2004**

Уве Болл и тут подсуетился и за-получил права на съемку фильма по мотивам известной PRG. Начало съемок Dungeon Siege планируется на конец 2004 - начало 2005 года, когда уже прояснится ситуация с Alone in the Dark и BloodRayne. Вполне возможно, что при самом печальном варианте развития событий съемки данного фильма могут и не состояться.

Пока же известно, что фильм планируется двухсерийным, съемки пройдут в Канаде, бюджет составляет \$50 млн. К работе над проектом в качестве сценариста подключен Дэвид Фриман (нет, это не брат Гордона, а всего лишь достаточно известный специалист, продающий свои

творения, как Голливуду, так и фирмам, специализирующимся на создании видеоигр). Сценарий планируется закончить к концу лета этого года.

Авторы описывают концепцию своей будущей картины следующим образом: "Властелин колец" + "Конан" + "Храброе сердце". Что ж, в таком случае главным персонажем должен быть варвар в килте с волосатыми ногами и длинными ушами...

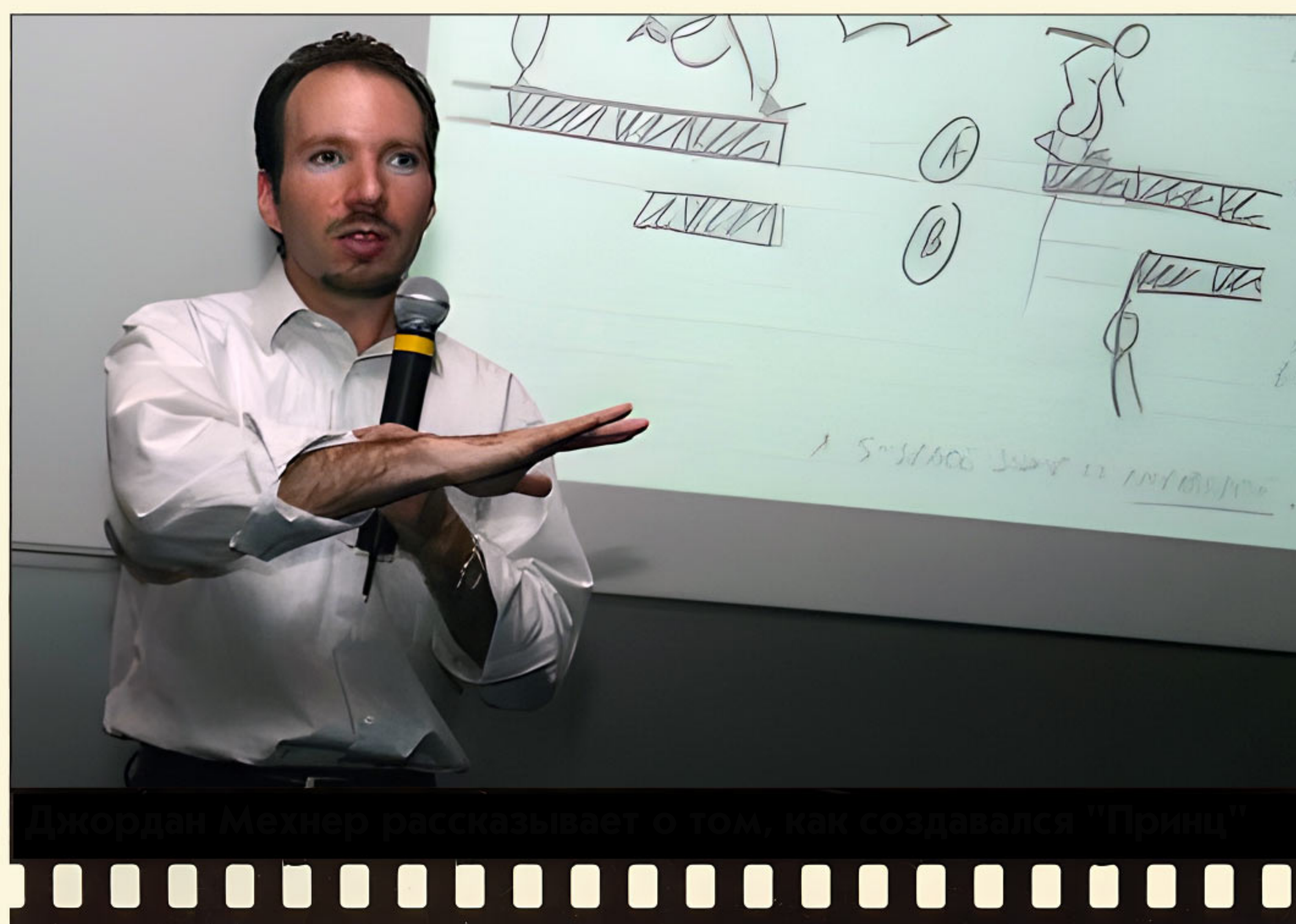
Но внешность героя - не самое главное; главное, чтобы у Уве Болла хватило терпения, умения и денег на воплощение своих грандиозных замыслов.



Сценарист Дэвид Фриман в 2003 году издал книгу "Создание эмоций в играх". Она была прохладно принята публикой, и вскоре Amazon.com перевел ее в разряд уцененных товаров

# PRINCE OF PERSIA

★ Режиссер **Не объявлен** ★ Сценарист **Джордан Мехнер** ★ Начало съемок **Не объявлено**



Джерри Брукхаймер - продюсер чрезвычайно успешного фильма "Пираты Карибского моря", созданного по мотивам одноименного аттракциона в Диснейленде, решил сменить источник вдохновения, выбрав в качестве такового старую добрую Prince of Persia, а если быть точнее, то последнюю реинкарнацию данной игры - Prince of Persia: The Sands of Time.

В настоящий момент создатель данной компьютерной игры Джордан Мехнер

уже вовсю трудится над сценарием будущего фильма, так что подробности касательно проекта ожидаются уже в ближайшем будущем. Пока лишь сообщается, что главный персонаж представляет собой Индиану Джонса девятого века и, как сказано в пресс-релизе, "...будучи четвертым претендентом на трон, герой вряд ли может рассчитывать когда-либо стать королем, а потому ему разрешено вести жизнь, полную риска и приключений"...

# SOUL CALIBUR

★ Режиссер **Саммо Ханг Кэм-Бо** ★ Сценаристы **Уве Болл, Дейв Паркер** ★ Начало съемок **2002**

Последним известием из мира кино стало сообщение о покупке компанией Anthem Pictures прав на создание фильма по файтингу Soul Calibur. Первая информация о его съемках появилась еще два года назад, что любопытно - сценарий написан в соавторстве с вездесущим Уве Боллом.

Сюжет фильма будет соответствовать сюжету игры. Два воина должны уничтожить могущественный меч, попавший в руки злому принцу, который спит и видит, как бы с его помощью устроить глобальный армагеддец всему живому. Продюсером картины станет владелец фирмы Anthem Pictures - Уоррен Зайд (Warren Zide), чьей самой известной работой является попсово-комедийная трилогия с юмором уни-



Узнали режиссера?

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Слух №1. В случае успешного проката картин Alone in the Dark, BloodRayne и Dungeon Siege Уве Болл планирует продолжить практику создания фильмов на основе известных игр. Следующими в списке режиссера стоят Virtua Fighter, Hitman и Baldur's Gate.

Слух №2. Актер Крис Бэрри (Chris Barrie), исполнитель роли дворецкого Хиллари (Hillary) в обеих частях киношной версии "Лары Крофт", недавно проболтался в сетевом чате о том, что работа над третьей частью картины идет полным ходом.

тазного типа "Американский пирог". Остается надеяться, что подход к Soul Calibur будет на порядок серьезнее...

Н



# Пестрая лента

От редакции: мы хотели поставить эти новости в новости. Но, вспомнив вал читательских писем от прошлых первоапрельских "Навигаторов", почему-то поставили эти новости в Z-zone. Понятия не имеем почему. Главное, все что здесь написано - чистая, незамутненная правда.

## Восток — дело тонкое



Благодаря нашим анонимным источникам информации стало известно, что компания GCS Game World готовится к экспансии на новый, пока никем не освоенный рынок. Согласно данным исследования, проведенного специально для киевской фирмы-разработчика, в настоящее время наиболее перспективным рынком компьютерных игр являются страны Средней Азии и Закавказья.

Специально для рынка Средней Азии GCS Game World разработала игру, анонс которой состоялся первого апреля этого года. Это стратегия реального времени, известная под названием "Казахи" (на западном рынке игра будет называться Cossahs). Итак, что же нас ждет:

- стратегия эпических пропорций;
- три мировые сверхдержавы (Казахстан, Узбекистан и Туркменистан), ведущие войну за обладание развалинами космодрома Байконур;
- возможность апгрейда юрт до десятого и чабанов до пятнадцатого уровня соответственно;
- до пятидесяти тысяч баранов на одной карте;
- возможность коллективной игры целым стадом.

Спустя несколько месяцев после выхода "Казахов" должно появиться сразу два адд-она: "Казахи: Снова Юрта", а также "Казахи: Последний Довод Чабана". Кроме того, нам стало известно, что GCS Game World вовсю работает над стратегией реального времени для стран Закавказья под названием Armenian Conquest. Подробности об этой игре появятся немного позднее.



Подарочное издание будет укомплектовано экшен-фигуркой

## Джорж Лукас идет в суд

Первого апреля в окружной суд штата Калифорния поступил коллективный иск против LucasArts. В роли пострадавших выступает орден ситов, обвиняющий компанию Джорджа Лукаса в грубом искажении фактов.

- Это возмутительно — говорит D.Vader, представитель обвиняющей стороны. Игры по мотивам Star Wars, в боль-

шинстве своем, позволяют взглянуть лишь на одну сторону медали. Игрокам вешают на уши повстанческую лапшу, одновременно лишая их возможности ощутить иную, правильную сторону Силы. Да, мы любим убивать врагов Империи, но это не преступление, а священный долг каждого гражданина.

- Налицо дискриминация по религиозному признаку — вторит предыдущему оратору сенатор Кос Палпатин, представитель новых республиканцев. Необходимо положить конец беззаконию, этой вакханалии со стороны господ-игроделов. Судите сами: LucasArts в выпускаемых играх пропагандирует культ убийства честных ситов и восхваление мерзавцев, называющих себя джедаями. Да кто они такие в сравнении с адептами иной стороны Силы?

Помимо солидной денежной компенсации за моральный ущерб, ситы требуют внести во все игры по мотивам Star Wars некоторые изменения. Во-первых, словосочетание "темная сторона" должно быть заменено на "иную сторону" либо "правильную сторону". Во-вторых, в каждой игре должна появиться возможность играть за иную сторону Силы.

## Профессионализм для непрофессионалов

Тайваньская компания Rivendell Software AG вышла на рынок с уникальным движком нового, даже не поколения, а типа. Зарегистрированные пользователи продвинутого во всех отношениях Lirpa Game Engine 1.0 Gold XP получают возможность создавать современные игры, практически не пользуясь специальными знаниями или навыками. Все, что от них требуется — ответить на 4500 вопросов, касающихся новой игры. Прежде всего, естественно, нужно определиться с желаемым типом, в текущей версии предлагаются FPS, RTS и RPG. Второй параметр — стоимость бокса на момент ожидаемого релиза. Третий — пол главного героя. И так далее. Конечно, ответить на такое количество вопросов не просто, зато на выходе пользователя ждет продукт коммерческого качества. Опять же, нет никаких разногласий внутри команды, да и самой команды нет. Вы можете создать игру сами, в одиночку.

Rivendell Software AG в настоящее время готовит к релизу очередную версию движка Lirpa Game Engine 1.5 Platinum XXP. Ее отличия от предшественницы:

- мультиязычный интерфейс, позволяющий "на лету" создавать локализованные версии;
- учет требований шариата;
- встроенный Антивирус Касперского;
- возможность голосового ввода ответов;
- добавлены следующие типы создаваемых игр: аркады, пинболы, менеджеры, а также симулятор обучения в автошколе с последующей сдачей экзаменов в ГИБДД на права категории "B" международного образца.



Китайский вариант программы

Вы еще не в белом? Тогда мы идем к вам!





### Как вы Ктулху позовете...



А зори здесь тихие...

Компания NecroSoft анонсировала онлайн-ролевую игру Worlds of Lovecraft. По мнению разработчиков, их творение, создаваемое по мотивам произведений Говарда Лавкрафта, станет настоящей революцией жанра.

Основной задачей игроков в Worlds of Lovecraft является создание темного культа. Чем больше у культа последователей, тем он сильнее. Идеальным местом для создания храма, в котором будут происходить обряды, разработчики считают морское побережье. Для того чтобы культ набирал силу, необходимы постоянные человеческие жертвоприношения. В жертву можно приносить как членов собственного культа, так и представителей соперников, последний вариант предпочтительнее. Кроме того, жертв можно заказывать (по доллару за жертву).

Постепенно члены вашего культа будут приобретать новые возможности, например, вместо отвалившихся ног вы получите щупальца осьминога. Кроме того, станут доступны полезные артефакты, например, “Некрономикон” (издание восемнадцатое, переработанное, с суперобложкой и автографом автора). Самый сильный клан, в качестве бонуса, периодически будет получать возможность вызова Ктулху (25 жертв за три минуты разговора).

В настоящее время NecroSoft занимается поисками издателя. Параллельно готовится публичное бета-тестирование этой, без сомнения многообещающей MMORPG (первым ста бета-тестерам обещано по пять бесплатных жертв).

### Рычаги с дырками



На рынке симуляторов ожидается появление нового, по-настоящему революционного симулятора. Создают шедевр будущего бывшие работники Уральского Вагонного Завода (УВЗ), несколько лет назад попавшие под сокращение.

Информация об игре, а также название фирмы-разработчика строго засекречены, но нам все же удалось раздобыть кое-какие сведения. Новинка, носящая гордое название “Т-34 Танк”, будет достойным продолжением традиций знаменитой “Ил-2 Штурмовик”. Разработчики обещают первый полноценный симулятор механика-водителя. Уникальность разработки в том, что поставляется она вместе с полным набором аналоговых устройств, производство которых планируется наладить в цехах УВЗ. Во-первых, управлять танком возможно только при помощи аналоговых рычагов с отдачей (как известно, усилия на рычаги достигали 25 кг). Во-вторых, для полного реализма на голове игрока будет закрепляться специальный экран, имитирующий стекло в люке механика-водителя. Стекло по ходу движения будет загрязняться, а потому движения придется выполнять по приказам командира (озвучен профессиональным прапорщиком).

По мнению разработчиков, их игру ждет большое будущее. Авторы “Т-34 Танк” уже планируют адд-он с танком

ИС-2, где игроку предстоит освоить работу заряжающего. Снаряд ИС-2, к слову, весил 25 кг, а зарядание в пушку происходило отдельно (сначала снаряд, потом заряд). Как в случае с “Т-34 Танк”, адд-он будет поставляться в комплекте с аналоговыми устройствами.

### Вперед, в прошлое



Тамплиеры и Империя едины!

Первый адд-он к Star Wars Galaxies еще не успел выйти, а Sony Online Entertainment объявила о втором дополнении к лучшей MMORPG прошлого года. Называться новинка будет Star Wars Galaxies: The Middle Ages, после ее установки у игрока появится возможность переместиться из вселенной Star Wars прямоком во времена крестовых походов. Перемещение это, что самое интересное, будет происходить со всем снаряжением, включая бластеры, технику, ручных штормтруперов и прочих АТ-СТ. Как это не парадоксально звучит, но в качестве союзников имперцев выступают крестоносцы, то есть, не исключены сцены вроде осады Иерусалима при поддержке штормтруперов.

Одной из причин появления Star Wars Galaxies: The Middle Ages называется слишком тяжелые условия, в которых сейчас находятся потенциальные джедаи. В средние века обладатели световых мечей должны почувствовать себя в безопасности, по крайней мере, на время. В то же время, процесс ведения боя на световых мечах усложнится. Дело в том, что мечи того периода работали на аккумуляторах, которые “кончались” каждые десять секунд. Для того, чтобы в самый разгар боя не оказаться без светового меча, надо будет нанимать специального человека, способного менять аккумуляторы за считанные доли секунды. В соответствии с профессией эти люди назывались подаванами, позднее слово трансформировалось в более привычное современному слуху “падаван”.

Дата выхода Star Wars Galaxies: The Middle Ages не объявлена, но, согласно слухам, закрытое бета-тестирование уже началось. Так что если вы, играя в Star Wars Galaxies, увидели посреди пустыни портал, быстрее прыгайте в него, но перед этим советуем запастись батарейками.

### Я невиновен!

Компания Wide Games, создатель нашумевшего Prisoner of War (помните, нужно было сбежать из фашистского концлагеря?), хоть и занята в данный момент разработкой Pilot Down (игроку придется выполнять схожую роль беглеца), но уже объявила о своей следующей игре. За сюжетную основу взят роман Стивена Кинга “Рита Хейворт или Побег из Шоушенка”. Главный герой - Энди Дюфрес, несправедливо обвинен в убийстве собственной жены. Играя за него, нам предстоит выполнять различные задания (покрыть гидроном крышу, помахать киркой на дорожных работах, заполнить финансовые отчеты), по ходу дела отбиваясь от заключенных с нетрадиционными жизненными ценностями.





Проработка моделей поражает

Также The Shawshank Redemption это:

- максимально правдоподобная передача романтической атмосферы тюрьмы штата Мэн;
- дополнительный бонус - широкий выбор постеров с киноактрисами на стене в вашей камере;



Но земля затекстурирована достаточно небрежно, надеемся, в релизе она будет выглядеть более реалистично

- тщательно проработанная физическая модель воздействия геологического молоточка на тюремную стену;
- 27 лет геймплея.

В данный момент все девелоперы получили небольшие сроки для вживания в атмосферу игры.

Н

**НАВИГАТОР**  
ИГРОВОГО МИРА  
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

## Универсальное интервью для журнала "Навигатор Игрового Мира"

Место  
для  
фото

**Уважаемые разработчики! Вы считаете, что пресса проявляет недостаточно интереса к вашему проекту? Воспользуйтесь этой уникальной возможностью заявить о себе. Нигде и никогда раньше подобные интервью не брались, это ноу-хау. Только у нас, только в "Нави"! Ответьте на вопросы нашего интервью и присылайте в редакцию.**

1. Что бы вы хотели, чтобы мы у вас спросили? И что бы вы нам ответили? \_\_\_\_\_
2. Расскажите, пожалуйста, почему ваша компания называется именно так? \_\_\_\_\_
3. Нам очень нравится ваша игра. А вам самим она нравится? А вы не знаете, кому она еще нравится? \_\_\_\_\_
4. Планируете ли вы сиквел? Да/нет? А почему? \_\_\_\_\_
5. Сколько денег вы на ней заработали? А сколько хотели заработать? \_\_\_\_\_
6. Не кажется ли вам, что конкуренты крадут у вас идеи? А идея вашей игры действительно оригинальна? \_\_\_\_\_
7. Не собираетесь ли вы развить ваш проект в MMORPG? \_\_\_\_\_
8. А о какой, собственно, игре идет речь? \_\_\_\_\_
9. Не хотите ли вы в ответе на этот вопрос разместить все ваши благодарности первой учительнице, родителям, супругам, бойфрендам, академиям, жюри, игровым вебсайтам, друзьям и издателям?.. Дык, вперед! \_\_\_\_\_
10. О чем вас никогда не спрашивали, а вам всегда так хотелось ответить? \_\_\_\_\_
11. Есть ли вопрос, на который бы вам не хотелось отвечать? Какой именно? И что бы вы нам не ответили? \_\_\_\_\_
12. Что бы вы хотели пожелать нашим читателям? \_\_\_\_\_



# ЧЕРНАЯ ОХОТА<sup>1</sup>

8

Личико Маризет прямо светилось радостью. Свежее, смазливенькое, улыбочатое.

Значит, все-таки видеошкурка. Потому что в реале Маризет уже сутки без сна. Глаза должны быть, как у снулой рыбы, мимика вялая и скованная... А эта все лыбится.

- Что с машиной? - спросил Дэйв.

- Координаты те же, солнышко, - игривая улыбка не сходила с лица Маризет.

- А что в том месте, узнала?

- Частная клиника.

- Клиника?.. - Дэйв нахмурился. - Разве его ранили, когда он уходил? Ты об этом не говорила.

Тим беззвучно присвистнул. Что значит "не говорила"? Получается, Маризет больше Дэйва знает? Выходит, это не Дэйв ее нанял для дела, а она сама вышла на Дэйва с какой-то информацией, и Дэйв на это повелся? Все веселее и веселее...

- Не говорила, потому что не знала. Я и сейчас в этом не уверена, милый.

- Тогда что он там делает? - спросил Дэйв. - Снейк сидит там уже больше суток.

- Я работаю над этим, прелесть... - томно выдохнула Маризет.

Тим поморщился. Работает она... Фигней она страдает, а не работает! Бес бы уже давно все нужное раскопал! А теперь сиди тут, как дурак, и еще сам же ее и учи, как искать надо!

- Там рядом городишко, - сказал Тим. - Тэнль. Что в нем есть?

- Двести тысяч арабов и пара ферм гидропоники. И еще разного по мелочи. Но это не так уж рядом. Две сотни верст.

Дэйв, больше не слушая Маризет, спихнул планшетку со своих колен Тиму. Завел "Крузер" и сразу же рванул вперед, словно сумасшедший.

Джип замотало, затрясло...

На восток, вдоль по краю Отстойника. До полосы разделения рукой подать, и никто здесь не живет - кому охота рак схлопотать? - ни огонька вокруг.

*Стук копыт, мерно вздымающийся круп жеребца, словно палуба корабля в качку...*

*Охотник тряхнул головой, прогоняя дрему. Тронул за плечо чароплета, подал ему поводья.*

*Мелкий, но с лошадьё-то управится. Пусть пока поведет он, надо хоть немного поспать. Дракон не просто так остановился в старом капище. Он что-то готовит. Что-то.*

*Еще бы знать, что...*

- Поспи, поспи, - согласился Тим.

Устраиваясь на водительском месте и с трудом скрывая нервную дрожь. От нетерпения.

Не хочешь говорить, в чем дело? Ну-ну. Сами выясним!

Тим тронулся, и джип снова затрясло. Дорогу здесь не ремонтировали уже лет двадцать. Колдобина на колдобине.

Косясь на Дэйва, Тим включил магнитола. Дэйв поморщился, но ничего не сказал. Закрыв глаза и тут же провалился в сон.

Тим ухмыльнулся и поправил зеркало заднего вида. Сзади все равно никого нет, а вот получше видеть лицо Дэйва не помешает. Его закрытые глаза. Глаза - зеркало души. Даже закрытые...

9

Когда зрачки под веками стали ходить из стороны в сторону, словно маятник, Тим сделал музыку погромче.

Глубокий медленный сон. Самое время.

Одной рукой удерживая руль, нащупал в кармане плюшку виброфона, прилепил себе на шею. Поправил наушник-пуговицу. Все так же одной рукой удерживая руль и косясь в зеркало заднего вида - на глаза Дэйва, на его зрачки под веками, включил наручный видеофон. Набрал свой домашний номер и, когда ответил компьютер, кинул с него вызов дальше - на номер Беса.

Бес отозвался сразу. Словно ждал.

- Привет, Жестянщик. Обновляем вводные? Или новое дельце подвернулось? Куда-кого-за-сколько на этот раз?

Дело... С такими ухватками Дэйва - как бы вот это дело последним не стало...

- Погоди деньги считать, - сказал Тим. Очень тихо, сам себя не слыша за ревом мотора и музыки, но это и не важно. Главное, чтобы Бес слышал. На то и виброфон.

- Ждал большего, не скрою... Но вопросик, так вопросик. Всегда рад угождать. Ну?

- Маризет - надежная девочка?

Бес, вечно говорливый как погремушка и выстреливающая ответами, кажется, еще раньше, чем успеешь задать - словно завис.

- Кто?..

- Маризет, - сказал Тим. - Маризет. Из вашей породы. Тоже инфо-сопровождение.

- Что-то не припомню... Подожди, сейчас в наших архивах гляну... - Бес скосил глаза в сторону.

Хм... Дэйв эту Маризет за крутую

держит, а Бес о ней ни сном ни духом? До такой степени не ведает, что даже архив потребовался, который его одноклановцы собирают?

- А, Ракушка! - Бес снова смотрел прямо в камеру. - Да, есть такая. Мелочь пузатая. Еще в клане Снейка бегала, пока Снейк не скурвился. Сейчас-то он это дело бросил, к Большим Старперам подался...

- В чье... - голос у Тима перехватил. - В чьем клане?!

- Снейка, Снейка. А что за истерики?

Тим облизнулся, покосился в зеркало - как там глазки Дэйва? Прав Бес. Шуметь не нужно.

Да и потом... Если клан Снейка развалился, то эта Маризет уже десять раз могла со Снейком разбежаться. Рассорились, и вот теперь Маризет ему мстит. По старой памяти. За то, что предал идеалы копилефта и на другую сторону переметнулся, начал на корпорации работать, на Больших Старперов... Логично? Вроде, логично. Самая лютая ненависть, как известно, та, что после дружбы.

- И давно они разбежались? - спросил Тим.

- А они разбежались?

- Бес, кто из нас всезнайка?!

- Вот всезнайка тебе, Тимофеус, и говорит: не исключено, что Маризет до сих пор под Снейком ходит. А за чем тебе?

- Да так...

- Да так... - многозначительно повторил Бес. - А что это еще за фокусы с проксями? Что это за звонок с домашнего адреса, но через виброфон и без видеосигнала? Кому голову морочишь? - Бес на экранчике видеофона осуждающе покачал головой. - Что ты делаешь в Отстойнике без своего ангела-хранителя, Жестянщик?

Да, Бес парень не промах. Такого на звонке через домашний компьютер не проведешь...

- Не стыдно? - спросил Бес.

- Да это Дэйв чего-то...

Тим осекся. Дэйв дышал чаще и глубже. И зрачки под веками уже не маятник-метроном. Теперь дергаются резко и непредсказуемо. Вот-вот проснется!

- Далеко от компа не отбегай, - шепнул Тим и отключился.

Дэйв открыл глаза и выключил магнитола.

- Все нормально, Жестянщик? Маризет не звонила?

Тим ответил не сразу. Сначала долго и со вкусом чесал шею. До тех пор, пока не пропикнул виброфон под рукав термовика.



- Дворняжка шелудивая... - проворчал Дэйв.

Вдруг вытянув ногу и спихнул с педали ножку Тима. Одной рукой взялся за руль, другой сгреб Тима за воротник термовика, как нашкодившего щенка за шкурку, и перебросил на правое сиденье, а сам перемахнул на водительское.

Мотор взревел громче, стрелка спидометра опять ушла в красную зону.

Тим раздраженно одернул термовик. Выдернул из охладителя запутавшиеся пуповины, распутал и вставил заново. Зло поглядел на Дэйва:

- Кстати о Маризет. Где это вы с ней спелись?

Дэйв выжимал педаль газа и сжимал руль. В багажнике громыхало оружие и аппаратура.

- Дэйв!

Ну что за молчанки-то, в самом деле? Ну раньше-то еще туда-сюда, можно было как-то понять. Сначала, может, просто секретничал, как с Бесом: не хотел сразу радовать тем, что придется со службой безопасности "Кроастона" цапаться...

Но теперь-то, черт возьми, почему?! Теперь-то, вроде, все самое паршивое уже само собой всплыло! Теперь-то ему чего скрывать?!

- Дэйв, твою мать! Я, кажется, тебя спросил!

Молчит. Слово и не слышит.

И до сих пор из зазеркалки никак не вылезет!

Ну все, довольно. Поиграли, и хватит!

- Все, Дэйв! Вылезай из свой зазеркалки. Или работаешь без меня!

Дэйв покосился на Тима. Усмехнулся и снова уставился на дорогу.

- Кончай, Дэйв! Я серьезен, как инфаркт.

Все, напарничек! Хватит! Вылезай! Давай-ка запускай руку в свою гриву и ищи там переключатель. И теперь наша очередь смеяться.

Зазеркалье у него, должно быть, не самое глубокое. Глубокое зазеркалье - почти что обычная виртуалка. И совершенно нереально сделать такой софт, чтобы эквивалентировать сильно искаженный мир с реалом. Так что человек в глубоком зазеркалье ведет себя как полный псих. Адекватности к реальности - как с козла молока.

Так что у Дэйва должно быть что-то неглубокое. Но он безвылазно сидит там с прошлого дела, уже пару недель. И переключиться после такого срока с розовых очков - на реал... Да не в родной вылизанной квартирке, а посреди пустошей Отстойника... Скачок будет приличный. Будет озираться, как сумасшедший, с отвращением ощериваться на все вокруг, разве что не отплевываться.

Тим усмехнулся. Давай, Дэйви, давай, пижон ты наш! Вылезай и ощеривайся. Добро пожаловать в реальность...

Дэйв ударил по тормозам так, что Тим едва успел вскинуть руки. Но даже это не спасло. Вмазался лбом в лобовое стекло и клацнул зубами, прикусив язык.

- Тебя прямо здесь высадить? - спросил Дэйв.

Перегнулся через Тима и распахнул дверцу.

- Давай. Либо со мной, либо туда, - Дэйв кивнул наружу.

В пустоши приграничного Отстойника. Воняющего химикатами с полосы разделения. И верст на двадцать ни души.

- Ну? Быстрее, у меня нет времени!

Тим сопел сквозь стиснутые зубы, чувствовал во рту соленый вкус крови, но молчал.

- Закрой дверь, - наконец сказал Дэйв. Совершенно спокойно. Слово и не было ничего.

Он уже заводил мотор, и его правая рука орудовала рычагом передач.

10

- Далеко? - спросил Дэйв.

- Еще верст десять. И Дэйв, притормози, чтобы...

Запиликала планшетка. Первой мелодией. Черт бы ее побрал, эту Маризет! Нашла время!

- Да притормози же, Дэйв! - крикнул Тим и принял вызов: - Да!

- О, вы уже почти на месте...

Для сетевого ковбоя сигнал со спутника - это не только слова, но еще и точные координаты собесед-

ника. Маризет вытягивает со спутника эту инфу. Без всяких вопросов знает, где сейчас "Крузер" - достаточно ответить на ее вызов.

И кажется, первый раз за все время ее улыбка приуныла...

- Когда там будете? Минут через десять?

- Не так быстро, милашка, - сказал Тим. Похлопал по руке Дэйва, чтобы притормозил. - Нам еще нужно час-полтора, чтобы осмотреться и подготовиться.

Дэйв кисло поморщился, но ничего не сказал.

- Значит, еще час? - уточнила Маризет.

- Как минимум. Потерпи. Или уже невтерпех денежки пересчитать?

"Крузер" вполз наконец-то на длинный холм - и с его вершины открылась дорога верст на семь вперед. Следующий холм - и...

*На сероватом рассветном небе чернел абрис капища.*

*Резкий, хищный, неприступный. Капище лежало на вершине холма, словно огромный зверь, затаившийся в засаде.*

*Оно ждало.*

*И ждал тот, кто укрылся там...*

- Все, милашка, отбой!

Тим оборвал связь.

- Дэйв, я же сказал, притормози! Надо осмотреться сначала! Что там, кто там! "Домовых" выставить, раз уж притащили! И...

- Скорость - лучшая подруга охотника.

- И камикадзе тоже! Не сходи с ума!

Но Дэйв только переключился на последнюю передачу. Мотор ревел на пределе, да еще и вниз с холма... "Крузер" несся все быстрее и быстрее.

Прямо к клинике. Уже не далекий черный силуэт, уже можно рассмотреть.

Забор из проволоочной сетки, такие же ворота. За ними пяточок ухабистых остатков асфальтовой площадки, там три потрепанных колымаги. И сама клиника: двухэтажный корпус, грязный, обшарпанный и чертовски длинный - метров восемьдесят, если не больше.

- Быстро натягивай все свои причин-

далы, пойдешь за мной,

- сказал Дэйв. -

Мы должны быстро найти их в этой машине. Быстрее, чем они придут в себя.



ДАНЯ©



Тим и так уже судорожно натягивал на себя аппаратуру. В карман тепловика “Гарант”, на лоб тепловизор – вдруг тоже понадобится? На правую руку, в рядок к видеофону, инфразвуковой датчик. На левую руку “нюхач” – лазерный анализатор запахов...

– Тогда хотя бы вылезь из зазеркалки! Вылезай, ты, камикадзе!

Но Дэйв словно не слышал. Или не хотел слышать.

“Крузер” вмазался в закрытые ворота из рабицы и снес их.

Машина еще тормозила перед входом, а Дэйв уже вылетел наружу. Полы расстегнутого термовика широко разлетелись в стороны, в руках уже “эскалибуры”...

Взлетел вверх по ступеням крыльца, словно...

...живой таран.

Дверь ухнула внутрь, медная ручка с хрустом вошла в каменную кладку.

Сумрак, затхлый сыроватый воздух...

Справа – два призрачно блестящих, словно кошачьи, глаза. Только куда крупнее. И чертовски удивленные.

Орк вскинулся на скамье, поднимаясь, но не успел.

С тихим “пуф!” арбалет выкинул стальной болт. Точно промеж двух удивленных глаз тускло замерцал еще один. Блестящий задник болта, наполовину вошедшего в твердый орочий лоб...

Это все – за какой-то миг. Потому что слева распахивается не приметная дверца – и оттуда...

Пригнув голову, Охотник бросился на второго орка. Удивление на шелушащейся морде – и тут же удар. Лбом в орочий нос.

Орка отбросило к стене, но и только. Морда словно вырублена из гранита. Кажется, совсем не пострадал, даже не вскрикнул...

Охотник спустил левый арбалет. От бедра, не поднимая. Целясь не в живот и не в грудь.

Тихое “пуф!” – и глухой деревянный стук.

И вот теперь – настоящий рев боли. Болт пробил лапу орка и пришил ее к деревянной перегородке.

Орк дернул рукой, пытаясь высвободиться, и взревел еще громче. Болт крепко засел и в стене, и в его лапе.

Только Охотник ничего этого не видел – зачем? Он это знал. Это не первый орк, которого он распинал. Далеко не первый.

И чтобы он не стал последним – все внимание на арбалеты. Нужно перезарядить, пока орк не опомнился. Болты на ползунки, провернуть ворота...

Орк, оглушенный болью и собственным ревом, все же

заметил. Дернулся в сторону, прочь от Охотника, но опять на какой-то миг опоздал.

Сапог с коваными набивками впечатался в запястье орка. Прижал еще целую лапу к деревянной дверной раме.

Орк дернулся, сбрасывая ногу, – его лапы были куда сильнее...

Но какой-то миг его лапа была прижата к раме, Охотнику было и не нужно. Он уже спустил арбалеты. Сразу оба – надежность лишней не бывает, особенно с орками.

Два тихих “пуф”, два глухих деревянных удара, когда болты вошли в дерево, – и еще один оглушительный рев затопил комнату. Множась гулками эхами, унесся в глубину каменных лабиринтов...

На ходу перезаряжая арбалеты, Охотник побежал вслед за этим воплем – дальше, в темноту низких залов, к каменному сердцу капища.

К тому, кто обитал здесь последние дни.

Оба охранника были арабами. Оба в тяжелых военных экзоскелетах.

Один лежал перед дежурным пультом, опрокинувшись вместе со стулом. Тяжелый шлем стоял на столике перед мониторами, рядом со стаканом кофе и надкусанным пончиком. И надеть его на голову он уже никогда не сможет – от головы осталось меньше половины. Все остальное превратилось в кашу из мозгов и перебитых костей. Дэйв не мелочился, всадил в него всю обойму из “эскалибура”.

Второй охранник был в шлеме. Но и это его не спасло. Неподвижно замер у стены, словно окаменел, – Дэйв разнес вдребезги оба пульта управления экзоскелетом на его запястьях. Лишившись управляющих процессоров, все вспомогательные процессоры зависли и перешли в режим “спасти тело”. Намертво зафиксировали сервоприводы в том положении, в котором они были. На тот случай, если вдруг у человека переломы и разрывы...



У араба не было ни переломов, ни разрывов. Только вместо кистей – истекающие кровью обрубки. Дэйв стрелял по процессорам на запястьях очередями.

Ловко он с ними разделался! Хорошо зазеркалка Дэйва соотносится с реальностью. Очень хорошо. Слишком хорошо! Это за какие же деньги такие делают?

Черт возьми, да при чем тут деньги! Вообще не знал, что такие существуют...

– Жестянщик! – ожил наушник. – Где Снейк? Найди мне его!

Ну да, конечно. Не просто так Дэйв оставил в живых второго охранника.

Араб лишился кистей, скулил от боли, но еще живой. Это главное.

Тим стянул с него защитный шлем и накинул на бритую голову электроды “Гаранта”.

– Ради всемогущего, не надо... Я все скажу...

– Где Снейк?

– Только не убивай! – араб дышал мелко и часто, короткими всхлипами. – Руки... Мои руки...

Тим сморщился от отвращения, но – надо, надо, никуда не деться, такая работа! – отвесил арабу оплеуху. В блестящие черные глаза вернулся огонек разума.

– Где Снейк, я тебя спрашиваю?!

– Кто?.. Руки, мои руки... Больно... Мои руки...

И самое паршивое – на экранчике “Гаранта” зеленый огонек. Насыщенный зеленый цвет. И это значит, араб не врет. Не пытается улизнуть от вопроса. Ему даже в голову не приходит сопротивляться допросу.

– Где человек из Империи, который приехал сюда сутки назад?! С ним была женщина, тоже из Империи!

Глаза у араба закатывались – все же он решил потерять сознание. Тим отвесил ему еще одну пощечину.

– Где люди из Империи?!

– Он... Он там... Второй этаж, задний коридор... Но нам туда нельзя...

И на “Гаранте” опять изумрудно-зеленый огонек. Этот чертов араб не врет, он честно пытается ответить, да только ни хрена не знает!

– Жестянщик, твою мать! – крик в наушнике. – Где Снейк?!

– Сейчас!

Тим метнулся от араба – совершенно бесполезного – к пульту дежурного. На мониторах десяток картинок с камер. В основном с наружных камер, там выжженная равнина и рассветное небо. Но есть и с внутренних. Один коридор, другой. Вон и спина Дэйва, как таран несется по коридору...

Тим положил руки на пульт и стал переключить камеры, на ходу пытаясь разобраться, как нумерация камер соотносится с планом здания. Ага, вот это камеры первого этажа. Значит, вот



те стоят на втором. И задний коридор оглядывают вот эти. Только...

- Найди мне Снейка! - взревел на ушник.

Часть камер значилась на пульте, но не включалась. Кажется, этот Снейк не хотел, чтобы за ним наблюдали даже охранники.

- Дэйв, у меня глухо! Охранник ничего не знает, камеры вырублены! Снейк где-то в задней части здания, на втором этаже. Точнее не скажу!

Кажется, Дэйв зарычал сквозь зубы.

- Ладно, стой там! Не выпусти его из здания. И смотри за внешними камерами, чтобы он не добрался до машин!

- Хорошо...

Тим стал выводить на экран внешние камеры. Их было много, даже на крыше стояли. Тим щелкнул на одной на всякий случай...

Он был в длинном, до пят, зеленом термовике. Не гладкий, как обычно, а из мелких ячеек, словно стеганный. На руках перчатки, под капюшоном респиратор... Только глаза видны. Все остальное - словно в чешуе из меди, зеленой от времени. В каждой выпуклой чешуйке маленькое, но злое отражение алой зари.

Следом из люка в крыше показалась девушка. В гладком голубоватом термовике. Без респиратора, но в огромном капюшоне, скрывшем лицо в тени.

Снейк протянул ей руку, помог подняться. Чертовски галантно. Едва сжимая ее пальчики в своей руке. Бережно. Почти нежно.

Издавается, сволочь! Сразу и не скажешь, что это похититель с жертвой...



Тим подтянул к губам дужку гарнитуры:

- Дэйв! Он на крыше! Девка с ним! И...

Весь поджавшись от паршивого предчувствия, Тим вытащил на экраны еще одну камеру с крыши...

Ну да, конечно! Так и есть. Не просто так Снейка занесло на крышу!

Там стоял флаер. Старый, потрепанный... Но флаер. Единственный на десятки верст вокруг. И "Крузеру" за ним не угнаться.

- Дэйв, быстрее! Там флаер!

Снейк медленно шел по крыше, держа девуку за руку. Нет, не шел - вел. Именно вел ее. Осторожно, словно это была не девка в термовике, а сокровище из тончайшего хрусталя.

Да и сам он двигался как-то странно. Движения какие-то ломаные, слишком резкие, будто...

Что-то знакомое. Где-то в глубине памяти ворочалось воспоминание, но слишком тусклое...

*Охотник в два прыжка взлетел по лестнице, вывалился из люка под розовый свет зари...*

*Дракон влезал на пегаса. А она уже была на спине жеребца, перекинутая через седло, словно мешок, - лишь краешек зеленоватого плаща виднелся между огромными крыльями пегаса...*

*- Мри! - рявкнул Охотник.*

*Дракон замер.*

*Очень медленно отпустил ногу, поднятую к стремени.*

*- Покажи мне свои лапы, тварь! Медленно!*

*Дракон очень медленно обернулся. Взглянул на Охотника, на два нацеленных арбалета...*

*И усмехнулся:*

*- Даже сейчас ты будешь драться оружием простолудинов? Не пожалеешь потом? Когда будет уже поздно... - Дракон едва заметно дернул подбородком, скосил глаза вбок.*

*На черного пегаса, нетерпеливо бьющего копытом в крышу. Ветерок трепал его гриву и перья, пряча ту, что сидела в седле...*

- Дэйв, какого черта ты не стреляешь?!

На экране, на крыше происходило то, чего просто не могло быть!

Дэйв слушал Снейка.

Забыв первую и главную заповедь любого охотника, любого солдата удачи, любого пса войны: никогда не смешивай бизнес с человеческими отношениями!

Когда ты начинаешь думать, что победа любой ценой не самое важное в этой жизни, - все, ты уже спекся. Это первый шаг к поражению. Первый - и он же почти всегда и последний...

- Дэйв!

Дэйв на экране что-то сказал, но наушник остался глух.

- Дэйв, виброфон! И не смей заговаривать с этим...



Тим осекся.

Потому что Дэйв опустил пистолеты.

А потом и вовсе выпустил их из рук. "Эскалибуры" ухнули вниз, улетели по ступеням лестницы вниз, на второй этаж...

Дэйв пригнулся и выхватил из кобуры на голени боевой нож.

- Милорд, не делайте этого! Он обманет!

Охотник мотнул головой, прогоняя призрачный голос чароплета.

Нет, дракон не обманет.

По крайней мере, на этот раз...

Охотник сделал мечом бабочку - шух! шух! вспорол клинок жаркий воздух, - разминая суставы и давая рукам вспомнить меч. Его вес, как он на поворот, на полувзмах, на выпад...

В голове, словно шум ветра, родился вкрадчивый голос чароплета

- Ты, ковбой хренов! Не смей!

Дэйв на экране шлепнул себя по уху тыльной стороной ладони. Пуговица наушника вылетела и весело запрыгала по керамической плитке крыши.

Тим взвыл от бессильной ярости. Дэйв Стальные Яйца все же смешал бизнес с выяснением отношений! Явно устраивал дуэль "на равных"!

Дэйв перехватил нож боевым хватом, пригнулся и заскользил вокруг Снейка тягучим, плавным шагом, словно в каком-то странном танце...

Дракон прищурился на блеск меча, но стоял неподвижно. Медленно-медленно его губы искривила усмешка.

- Я рад, что не ошибся в тебе... Мы с тобой скрестим мечи. Но не сейчас.

- Сейчас, тварь, сейчас...

- Нет. Не сейчас, - хочешь ты этого или нет. Но поверь, так будет лучше дня нас обо...

Охотник крутанулся волчком, нанося удар без замаха, не силой рук - так будет слишком медленно! - а рывком ног...



И нож дошел до шеи – почти.

В последний момент Снейк среагировал. Среагировал слишком поздно – если бы речь шла о человеческих мышцах. Но он...

Нож Дэйва блеснул в свете зари – и словно вспышка осветила память.

Диаморф! Вот откуда эти ломаные движения!

Почти человек – да не совсем. Отдел среднего мозга подправлен, связан искусственными нейронами напрямую с корой. Диаморф может сознательно управлять выбросом гормонов в кровь. Может сознательно использовать то, что у обычного человека доступно только на пике страха: не замечать боли и включить резервные мощности организма, черпать из неприкосновенного запаса. И может использовать эти резервы не секунду-две, как это бывает обычно, а минутами. Корежа свое тело диким выбросом гормонов, старея за минуту на несколько дней, зато в эту минуту обретая способность сделать то, что не под силу даже накаченному стероидами культуристу...

И может черпать оттуда сколько хочет. Пока не остановится сам или его не остановит смерть. Обычно очень быстрая: одновременный разрыв сердца, брюшной аорты и инсульт. Не считая мелочей вроде полной потери зрения и превратившихся в безвольную губку мышц, весь белок которых от перегрева свернулся, как в яйце всмятку...

Вот отчего эти резкие, словно рваные движения!

К этому чудовищному приливу сил у тела нет привычки – и координация становится хуже. Снейк заранее включил перестройку организма, еще несколько минут назад. И теперь его тело уже перестроилось, уже целиком на форсаже...

*Меч вспорол бы его – но Дракон уже не был человеком.*

*В один миг сбросил человеческую личину, и под ней...*

*Его вторая сущность.*

*Правой рука – уже не рука, уже бронированная лапа! – без труда отбила меч, а левая...*

*Глаз не успевает даже толком понять движение, настолько оно быстрое. Лишь что-то сверкающее в розовом свете зари, слившееся в размазанную дугу, – и чудовищный удар в грудь, от которого на весь мир падет ночь.*

*Ночь – и жаркий комок ярости. Кто говорил, что эти твари благородны?!*

*Обманул. Все-таки обманул. Он не должен был покидать человеческий облик...*

11

Отбегался напарничек...

Тим неся по коридорам, а перед глазами стояла замершая, словно ока-

меневшая, фигура Снейка.

Ольстен налетел на него, как таран, и отлетел прочь, как пушинка. Пролетел метров пять, покатился по плитке – волчок из серебристых пол термовика, пока не врезался в бортик...

Доигрался в ковбоев, идиот! Совсем тронулся со своим зазеркальем! Эквивалентирует реальность его зазеркалка, может быть, и неплохо, но вот во всем остальном... Психологически...

Что у него там? Ковбои с Дикого Запада?

Или вообще какие-нибудь драконы, которые похищают принцесс, и бесстрашные рыцари, которые этих принцесс спасают? Принцессы, правда, не видно... Девка есть, но она не дочка кого-то из заправил. Так что на принцессу никак не тянет.

Ну так принцесса и не очень-то нужна, по большому счету. Во всех сказках она ведь только так, необходимый антураж. Повод, чтобы рыцарь и дракон могли схлестнуться и яйцами помериться. У кого больше и тверже...

Домерялся, чертов ковбой!

Вот и лестница. Из люка бил столб света, на бетонном полу валялись два “эскалибура”. Тим вцепился в поручни, повис на них, жадно глотая воздух. Чертовы катакомбы! Коридоров, как в крепости!

Но надо дальше. Тим поднял голову и загромыхал по ступенькам вверх.

Да так и замер на верхней ступеньке, не сойдя на крышу.

– Живой, чтоб тебя в хвост и в гриву!

Дэйв не валялся безвольным тюком у бортика. Он уже пытался встать на ноги.

*Воздух в Проклятых Землях грязен и тяжел, и зори здесь яркие. Яркая полоса раскинулась на полнеба.*

*И на этом эфирном атласе таяла черная точка. А вместе с ней – и все надежды.*

*Пегас уносил их в утреннюю зарю. Все дальше и дальше...*

– Ох, Дэйв... – Тим обессилено помотал головой. Желание рвать и метать выдохлось. Пропало, словно его и не было. Лишь усталое облегчение. – Идиот... С ножом на диаморфа... Я же говорил, надо было вызвонить Беса и все ему рассказать! А теперь из-за твоего пижонства мы...

– Ты ее видел?

– Кого? – Тим нахмурился. Не сразу сообразил. – А, эту, в голубом термовике...

– В зеленом, дальтоник.

– Сам дальтоник, псих недоделанный! И что еще за выкрутасы? Что еще за игра в ножички? Ты зачем пистолеты бросил?!

Дэйв протиснулся в люк, на ходу сграбастал Тима в охапку и стащил на второй этаж.

– Еще кого-то видел? Врачей? Персонал?

– Нет... Да отпусти ты...

– Тогда сюда.

Не выпуская руку Тима из цепких пальцев – как стальные плоскогубцы! – Дэйв поднял свои “эскалибуры” и потащил Тима дальше по коридору.

Сразу за поворотом пнул приоткрытую дверь:

– Это что?

Тим заглянул – и присвистнул. Нечасто приходится видеть, как столько денег на ветер выбрасывают!

В центре комнаты высилась гора изувеченной техники. В этой мешанине перекрученной стали и разбитой электроники угадывались остатки маленькой барокамеры, хирургический стол, блок с хирургическими манипуляторами – похожий на голову, обросшую вместо волос сотнями стальных змеек...

– Что это?

– Похоже на автоматического хирурга первой помощи. Военного образца.

– А без выпендрежа?

– Оторванные руки-ноги пришивать, быстро заживлять протяженные раны...

– Значит, все-таки он был ранен... – Дэйв нахмурился. – А какие-то подробности можно вытянуть из этого хлама? В их электронных мозгах должно было остаться что-то о том, что делали этими машинками?

– Должно, конечно, – сказал Тим. – Если не стерли.

– Так работай, черт тебя возьми!

– Работай... От работы кони дохнут...

Дэйв развернулся к нему, глянул в упор – и Тима поежился от этого взгляда. Быстро поправился:

– Выглядит этот вандализм живописно, согласен. Практически высокохудожественно. Вот только я бы не поручился, что это не ловушка.

Дэйв ничего не говорил, но его взгляд был лучше всяких слов. Тим опять забормотал, невольно оправдываясь:

– Я не то что бы трус, но... Размышляя функционально: много будет от меня пользы, если пока я буду с этим разбираться, меня что-то проткнет? Или расчленил...

Дэйв медленно выпустил воздух сквозь сжатые зубы.

– Нет-нет! Если ты настаиваешь, я, конечно, разгребусь с этой машинерией! Но только не с кондачка. Сначала мне нужно будет убедиться, что все блоки в самом деле вышли из строя. Придется проверять активность каждого контура сканером. Дистанционно. Боюсь, часа четыре... Как минимум.

– Ладно. Не лезь. Найдём врачей.

Дэйв вышел из кабинета и быстро пошел по коридору, распахивая все двери подряд. Тим не спешил бежать за напарником. Поморщившись, разглядывал показания на экранчике “нюхача”.

– Дэйв...

– Ну что еще?!



- Хм... Найти-то мы их найдем, но, боюсь...

- Ну?

- Боюсь, они нам ничего не скажут.

Тим поднял руку, показывая Дэйву экранчик химического анализатора. Среди органических соединений “нюхач” ловил запахи крови. Свежей. И не арабов, а белокожих. И как минимум нескольких...

Они лежали все в одной комнате. Двое мужчин и три женщины.

Это как минимум. Судя по показаниям “нюхача”. А сколько точно - сложно понять.

Даже по головам не сосчитаешь. Головы были раздавлены, как тыквы, словно их пробивали стальными ломом. Грудные клетки разворочены. Из разорванных внутренностей, из сочащихся ломтей мяса торчали осколки ребер...

Тим вынырнул из комнаты, его скрутило. Желудок выворачивался, горло обожгло желчь.

Ур-род! Чертов урод! Это же не человек!

Пока ему спивали искусственными нейронами средний мозг напрямую с корой, явно еще чего-то повредили. Того, что было в комнате, не смог бы сделать даже каратель в экзоскелете. То есть физически смог бы - на то и сервоприводы в экзоскелете - но вот психологически... Рвать людей своими руками, как в мясорубке, жмурясь, когда их кровь летит тебе в глаза...

Хуже всего было - халат на крючке. Медицинский халат, весь перепачканный кровью. Аккуратно висел на вешалке возле двери. Под ним так же аккуратно висели хирургические панталоны и маска, тоже забрызганные кровью. В ножках вешалки лежала пара бахил... У Снейка хватило хладнокровия подумать о том, что он может запачкаться кровью. И до всего этого, словно мясник перед началом трудового дня, он, должно быть, снял свой термовик, надел халат и маску, аккуратно застегнув их на все застежки-завязки. А потом, после всего, так же педантично и неспешно снял. И аккуратно повесил на крючок...

Желудок снова подпрыгнул к самому горлу, желчь докатилась до языка. Тим сплюнул.

Чтобы это сделать, надо быть полным выродком. Или...

Или сидеть в зазеркалке. Например, в той же, в которой сидит Дэйв. Напарничек вышел из комнаты с совершенно непроницаемым лицом. Даже не поморщился.

## 12

У входа в комнату с разбитой аппаратурой Тим задержался. Еще раз оглядел кучу битой аппаратуры.

Исковеркано на славу - и все же можно заметить, что автоматических хирургов было два. Хотя и одного автомата за глаза должно хватить на ра-

боту с одним человеком. Пусть даже чертовски изувеченным. Все же военные машинки, а у военных с этим строго, все предельно функционально...

Снейку должно было хватить одного. А тут - два. Зачем?

Дэйв тоже задумчиво разглядывал эту кучу машинерии.

*А может быть, он не был ранен? Может быть, он что-то задумал...*

*Какие заклятья наложил он на свое тело на этих алтарях?*

*И для чего?..*

- Ну давай, Жестянщик, не стой! Нам нужна хоть какая-то зацепка!

Тим стянул с рукава радиосканер, выставил исследовательский режим. Тяжело вздохнул и шагнул в комнату...

Наушник заиграл первой мелодией. Тим с облегчением остановился и включил видефон на запястье.

- Все-таки упустили, - сказала Маризет. - Сами-то живы?

- А ты откуда знаешь, что упустили?

- Где Ольстен? Жив?

- Ты откуда знаешь, что мы его упустили?!

Дэйв шагнул к Тиму, положил руку на плечо. Глянул на сияющую мордашку Маризет на экранчике:

- Нашла какую-то зацепку?

- Лучше, чем зацепку. В отличие от вас, мальчики, я свое дело хорошо знаю.

- Не томи, - сказал Дэйв. На его скулах играли желваки.

- Снейк связался с “Кроастоном”.

- Сам?.. - брови у Дэйва поползли вверх.

- Сам. Он отдаст ее “Кроастону”.

- “Кроастону”?.. Отдает?.. Ее?.. - кажется, Дэйв не мог поверить своим ушам.

- Ну, не просто так, разумеется...

- Где он назначил встречу?

Тим покосился на Дэйва.

На фига напарничку место встречи? К чему это он подгребает?..

Неужто решил драться вдвоем - против службы безопасности “Кроастона”?! Это же самоубийство чистой воды!

- Изумрудный город, - сказала Маризет.

Один из городов-призраков... Пару лет назад, когда Отстойник в очередной раз избавляли от вредных технологий, там разбомбили атомную электростанцию. С тех пор там ничего, кроме бетонных джунглей. Потому что электростанция была большая, и ночью Изумрудный город светится. И вовсе не от электрических огней.

Ну и слава Богу! От клиники до Изумрудного города верст четырехста. На “Крузере” к обмену никак не успеть.

- Когда? - спросил Дэйв.

- Завтра. В четыре утра.

Тим с опаской покосился на Дэйва. И не зря. Напарничек выглядел целеу-

стремленным.

- Дэйв, даже не думай! Отбить у кроастоновцев девку не выйдет. Это самоубийство!

- Вы для них и так уже мертвые, - влезла Маризет и хихикнула.

- Они сбросили нас со счета, Жестянщик, - сказал Дэйв. - Мы будем для них сюрпризом. Мы успеем в город раньше, чем они долетят из Империи.

- Ага, а в их службе безопасности сидят такие дураки, что даже не проверят место! Да они прилетят туда еще вечером и к встрече со Снейком проверят каждый камушек!

- Но они ждут ловушки от Снейка, - вклинилась Маризет. - А он в вашем деле ни фиги не понимает.

О! Только посмотрите на эту красавицу, прячущуюся за шкуркой! Уже с советами лезет, вот-вот жизни учить начнет! Будто ей кто-то давал право голоса!

- Маризет, красавица... - начал Тим, едва сдерживаясь.

- У тебя будет несколько часов запаса, - сказал Дэйв. - Будет время сделать так, чтобы нашу ловушку они не заметили.

- Дэйв, какая ловушка! Они подогнут на встречу несколько флаеров, набитых и боевиками, и спецнами-техниками!

- Жестянщик... - Дэйв усмехнулся. - Помнится, кто-то мне рассказывал, что он в своем деле лучший. Не помнишь, кто?

- Я, может, и лучший, но не против целой стаи!

- Я буду с тобой.

Он будет! Ага, очень сильно это поможет против технарей из их кроастоновской службы безопасности!

- Дэйв... Ты псих... Да все равно у нас ничего не выйдет! Там же никто не живет. Там нет ни одной машины! Они заметят нас еще на подъезде к городу. Наверняка они уже нацелили на город геостатик!

- Нацелили, - подтвердила Маризет. - Но над городом облачность. И она будет закрывать город от спутников еще как минимум двое суток.

- Будь на связи, милашка, - Дэйв положил руку на запястье Тиму и щелкнул клавишей отбоя.

И, не отпуская руку Тима, потащил на выход из клиники.

## 13

Снова “Крузер” подпрыгивал на колдобинах, снова ревел двигатель на пределе...

Почти как до рассвета.

Если не считать, что впереди не клиника, а радиоактивное кладбище. И драться надо будет не с сетевым ковбоем, а со службой безопасности “Кроастона”! И, что хуже всего, на трезвомыслие напарника рассчитывать больше не приходится...

- Дэйв, не хочешь рассказать, что у вас со Снейком? Что-то личное?



- Кто та женщина, что похитил дракон? Она в самом деле так ценна? Или, быть может, все дело лишь в облечившей вашу душу паутине запутавшихся слов и перепутавшихся желаний, милорд?.. Не хотите рассказать мне? Иногда, пытаясь открыть свое сердце другим, открываешься сам себе, милорд...

Голос чароплета источал утчивость. Только это искупало неприкрытую дерзость его слов.

А может быть, он в самом деле уверен, что так будет лучше? Думает, что все дело в благородной спеси и кровном оскорблении? Уверен, что если его хозяин выговорится, то сжигающие душу желания развеются, как мираж?.. Глупец.

- Милорд?..

Охотник достал ракушку, испещренную рунами, и прижал ее к уху. Шепот далекого моря наполнил голову.

Избавь меня от долгих слов, темных дум,  
Найди во мне - но не коснись горьких струн...

14

I run through the night,  
I can't handle my fears!  
I run through the night,  
Cannot hide my tears...

- все гремело и гремело из колонок. Уже, наверное, в сотый раз.

Тима от этой песенки уже ощутимо подташнивало, а Дэйв невозмутимо сжимал руль и давил на газ. До Изумрудного города было уже близко, верст пятьдесят.

Пора и о здоровье подумать. Тим вытряхнул из пузырька пару таблеток антиоксидантов, еще две с комплексом гидрофилов. Протянул напарнику:

- На-ка!

Дэйв, не глядя, кинул в рот. Не отрывая взгляда от дороги. Гнал джип по раздолбанной дороге на пределе.

Себе Тим взял по таблетке. Потому что далеко не Дэйв Стальные Яйца, который за два метра и сто тридцать кило...

Тим вздохнул, нашел на заднем сиденье счетчик радиоактивности, положил себе на колени и включил звук. Сразу же и запищало.

Сначала редко. Чуть выше нормального фона.

Но чахлый репейник за стеклами машины постепенно переходил в болото, тучи совсем скрыли небо, показались силуэты городка - счетчик пищал все чаще и чаще.

15

- Странно... - сказал Тим.

Здесь счетчик почти не пищал.

- Быстрее, Жестянщик! У нас не так много времени!

Тим с опаской открыл дверцу, повел счетчиком над землей. Жить можно. Даже дети будут. Если повезет, даже нормальные. Конечно, если больше суток здесь не задерживаться...

Тим вылез и огляделся.

Весело, весело... Ну и местечко выбрал Снейк для передачи!

То есть он-то, наверно, все правильно сделал, если из его интересов исходить.

Но вот чтобы сделать здесь засаду... Да еще чтобы двойную... Ведь кроаствоновцы нагрянут сюда задолго до того, как прилетит Снейк. Все проверят, своих людей расставят. А тут...

- Ну что, Жестянщик?

- Тебе как, бравурно - или честно?

Большой заводской двор. Слева корпус - без окон, без трещин в стенах. Для дела бесполезно.

Впереди и сзади такие же не то корпуса, не то ангары...

А между ними огромной двор, совершенно пустой, только маленький домик трансформаторной подстанции, да и тот полуразрушенный с одной стороны - все внутри видно. Да даже если бы и целый, все равно не помогло бы. Его кроаствоновские спецы первым делом проверят.

А кроме этого домика - ничего. Почти идеальная чистота. Лишь растрескавшийся асфальт, и все.

Справа от двора, правда, нормальный дом - с окнами. Но трехэтажный, так что окон немного. Да и те, что есть... Рамы сохранились прекрасно. Все

проемы четкие, как на чертеже. Чуть высунешься - сразу заметят.

И пристрелят. Кроаствоновцев здесь будет навалом.

- Не знаю, Дэйв, не знаю...

Бесполезно.

Ладно, для отмазки еще можно посуеетиться, а потом поедem обратно. Без денег, зато живые.

Косясь на Дэйва, Тим залез в багажник, нашел радиосканер. Разложил антенку - радиосканер стал похож на крошечный локатор - и повел по сторонам.

Как и следовало ожидать, стены в заводских корпусах из обычного бетона. Армированы, но редко. В радиодиапазоне просвечивают, как сетчатые колготки.

Может быть, от Снейка за такими стенами спрятаться можно. Снейк только в сети ковбой, царь и бог, а в этих делах ни черта не разбирается. Вон даже того не понимает, что с обмена живым не выйдет... Но вот спрятаться за этими стенами от ребят "Кроастана"? У них в отделе безопасности не только тупые боевики, но и прекрасные техники.

И если за такой стеной что-то спрятать, ребята из "Кроастана" мигом заметят. Они тоже с радиосканерами будут. И с тепловизорами. И с "нюхачами"...

- Дэйв... - начал Тим, да и заткнулся.

Дэйв глядел тяжело. Челюсти сжимались все сильнее, на щеках гуляли желваки.

Похоже, он уже решил, что не отступится. Как бы там ни обернулось.

Тим вздохнул.

Хоть пешком отсюда уходи...

Поднял сканер и навел на дом.

Ну и дом такой же. Первый этаж - тоже как колготки. Второй. Третий...

Тим нахмурился.

- Ну?! - Дэйв впился взглядом в Тима.

- Ну... Не знаю. Может, не все так кисло...

На третьем этаже сетка арматуры была будто бы гуще - словно изображение на экране двоилось. Но видна была арматура только во внешних стенах, выходящих на двор. А за ними - словно ничего нет. Ни арматуры в боковых стенах, ни стальных скоб в перекрытиях между третьим этажом и чердаком... Должны быть, но нет.

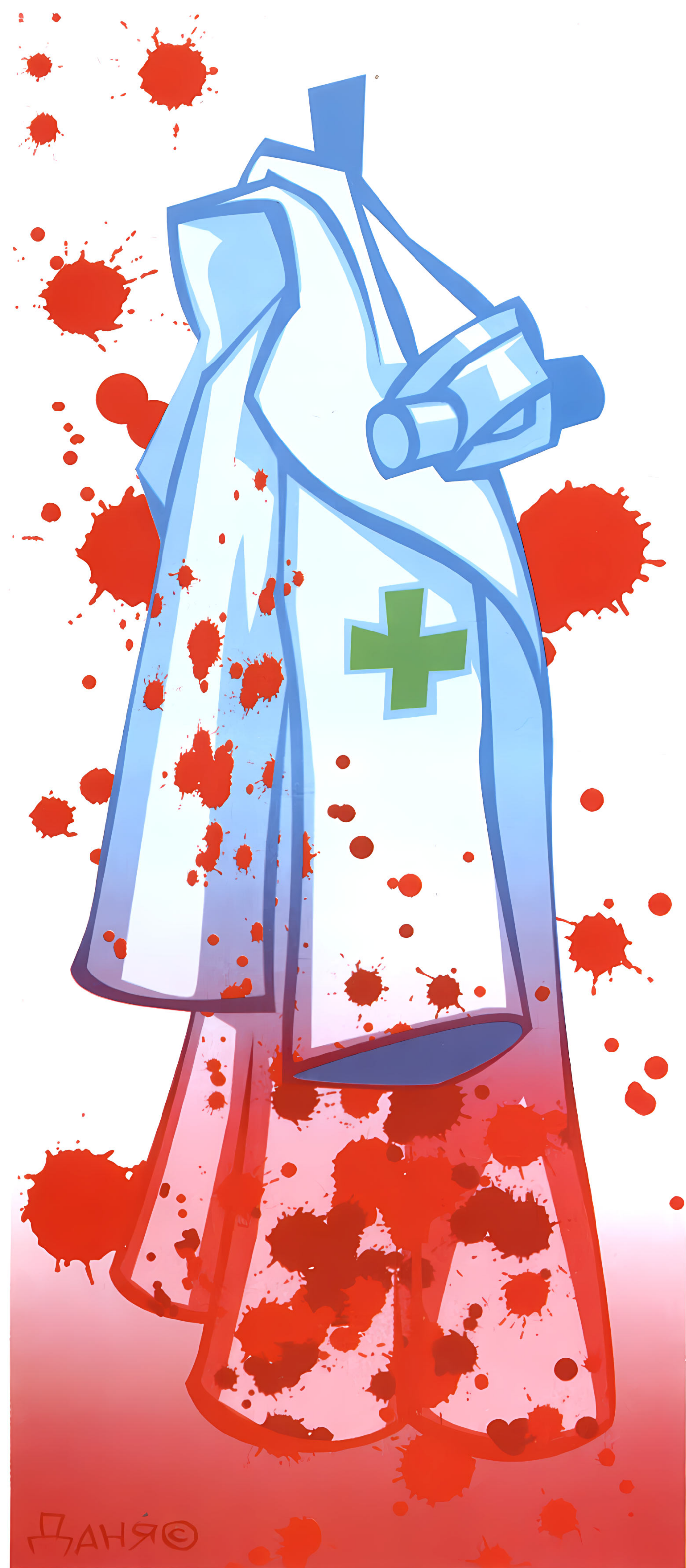
Словно за стеной стоит зеркало. Огромное зеркало во всю стену.

Тим заглянул в "Крузер" за счетчиком радиации и, поводя им перед собой, двинулся к дому.

Когда-то здесь был то ли испытательный стенд, то ли заводская радиомастерская. Под штукатуркой стены покрывала толстая фольга. Чтобы убирать внешние наводки.

- Ну что? - Дэйв не отставал ни на шаг.

Тим вздохнул.





За фольгой можно спрятаться от радиосканера, но...

Опасно.

Опасно, черт возьми! Хотя с выбором места Снейк и попал пальцем в небо, и здесь можно сделать ловушку... Все равно опасно. Кростоновцы не дураки. Если увидят, что стена не просвечивает в радиодиапазоне, то не махнут на это дело рукой. Обязательно проверят. Поднимутся ножками, зайдут в комнату - и все проверят.

Правда, такие деньги на кону...

Но, черт возьми, и ребята "Кроастона" шутить не будут...

Дэйв ухмыльнулся.

- Что, Тимми? Очко играет с кроастоновскими техниками схлестнуться?

- В песочнице на "слабо" брать будешь! - огрызнулся Тим. - Если я и ввяжусь в это дело, то не из-за твоих подколов, стальнойцевый! Уж будь уверен!

Техники у кростоновцев классные, да. Но... Не самые же они умные на всем белом свете, верно?

- Пошевеливайся, коротышка! У нас есть от силы четыре часа!

Тим прищурился. Коротышка, значит?..

Ну-ну.

- Дэйв... - позвал Тим.

С самой сладкой улыбкой, на какую был способен. И в этой чертовой работе есть свои приятности. Редкие, но есть.

- Ну-ка брысь к машине и тащи сюда пушки, Дэйви! Бегом!

Сначала у Дэйва взметнулись брови. Потом он усмехнулся. Потом прищурился, словно просвечивая Тима насквозь своими голубыми глазами...

Захотелось забиться в угол и спрятаться подальше от этих глаз. И дернул же черт выпендриться...

Дэйв развернулся и двинул к лестнице. Бегом.

Тим облегченно выдохнул и подошел к окну.

Двор большой. Как на нем разместятся кростоновцы? Автоматических винтовок всего две, а кростоновцев будет... И снять надо их - всех! А винтовок всего две...

Черт возьми! Хотя зови Дэйва и отыгрывай все обратно!

Но Дэйв уже был внизу и копался в багажнике "Крузера". На одно плечо взвалил тяжеленную винтовку, на другое, для противовеса, станину от нее. И, оскалившись от натуги, зашагал к крыльцу. И его лицо...

Ох, не поймет, если попытаться отыграть обратно. Уже не поймет. Все. Поздно передумывать и отступать.

Тим вздохнул и вызвал Маризет.

- О, красавчик! - ее личико почти светилось. - Элли и верный Тотошка уже добрались до Изумрудного города? Как дела?

Дела... Дела начнутся, когда сюда прилетят спецы из отдела безопасности "Кроастона"!

- Мне понадобятся переговорные

шифры кростоновцев. Сможешь организовать?

- Базу собрала, уже ломаю.

- К вечеру успеешь?

- Разумеется. Я разве не говорила тебе, красавчик, что у меня всегда все замечательно? И у тех, кто работает со мной, тоже...

## 16

Когда Тим спустился обратно во двор, над Изумрудным городом уже сгустился вечер. Бетонные коробки вокруг стали еще угрюмее, а жара под термовиком была уже просто невыносимой. Сколько часов без перезарядки! Да еще этот тяжеленный распылитель...

Тим бухнул распылитель на крыльцо, сбежал по ступенькам и нырнул в джип. Воткнул пуповину термовика в охладитель. По груди, по спине, по рукам потекла живительная прохлада. Черт, хорошо-то как...

Вот в такие моменты и понимаешь, что рай на земле существует... Ну, по крайней мере, изредка...

- Закончил там? - спросил Дэйв.

Тим кивнул.

Ужас, сколько пришлось возиться. Самых-то "Домовых" установить просто. Но ведь надо еще сделать так, чтобы их не нашли кростоновцы. А замаскировать две тяжелых винтовки с массивными станинами, которые даже передвигаться сами могут, - это не то что крошки торта со стола смахнуть.

- Убрать? - Дэйв кивнул на распылитель.

Похож на пылесос, только на конце длинной ручки не щетка, а пульверизатор. И корпус меньше. Но куда тяжелее. Чертовски тяжелый, если честно. Свинец, однако.

Дэйв открыл дверцу и полез наружу, но Тим удержал его:

- Нет, подожди пока. Там еще половина осталась. Пройдусь по двору, чтобы им подозрительно не стало.

- Думаешь, нужно?

Тут напарничек почти прав. Без этого можно бы и обойтись... Если бы не еще одно дельце. Тим старательно нахмурился:

- Кто из нас техник?

- Ладно. Только особенно не увлекайся. Нам еще самим здесь топтаться.

Тим поморщился. Дэйв зря волнуется за свои стальные яйца и здоровье товара, который привезет Снейк. Товар никак не пострадает. Сами "Кростоновцы" об этом и позаботятся.

Но объясняться не хотелось: и так уже вымотался, а кое-что еще надо сделать... Тим выдернул пуповину термовика из охладителя. Заставил себя отлипнуть от мягкого кресла, вылез из машины:

- Отгони ее со двора, чтобы на колеса ничего не попало.

Дэйв медленно покати джип по раздолбанному асфальту, а Тим стоял со ступенек тяжеленный распы-

литель и принялся рисовать перед крыльцом невидимые пятна.

Тут же ударил в нос запах спирта и еще какой-то дряни, но это не страшно. А вот то, что остается на асфальте, когда растворители испаряются...

Тим прыскал подальше от себя и пятился быстро, как только мог.

Осторожно косился назад, на "Крузер". Когда он выполз со двора, Тим поставил распылитель и включил видеофон.

Пора выяснить одну вещь. Что у Дэйва за зазеркалка? С охранниками в клинике он разделался лихо, ни одной оплошечки. Словно и не в зазеркалке сидел... Да только это, скорее всего, случайность. Потому что не бывает зазеркалок, которые бы идеально сопоставляли реал и виртуал. Так что, скорее всего, случайность.

Да и потом, на крыше... И, похоже, Снейк знал, что у Дэйва за зазеркалка! Лихо обвел напарничка вокруг пальца. Дэйву повезло, что выжил после того удара. Но больше в такие пердряги лучше не попадать.

- Привет, Тим, - у Беса улыбка едва заметная, зато от души.

- Привет. Можешь выяснить, что у Дэйва за зазеркалка? Насколько хорошо она согласует реал и те розовые сопки, в которых он живет?

Бес ухмыльнулся. Похоже, это он знал и без поисков.

- Практически идеально.

- Не морочь мне голову, Бес!

Тим с трудом сдержался, чтобы не выматериться. Инфосопровождение, называется! Сетевой ковбой, а сам в сказки верит!

Да самая простенькая зазеркалка, в которой можно только дома сидеть, чтобы в неприятности не влипнуть, - и та стоит таких денег, что проще в реальности купить такой же домик, что в этой зазеркалке эмулируется, и еще останется!

Потому что даже простенькая зазеркалка требует сумасшедших усилий программистов и дизайнеров. Задача-то и в самом деле непростая. А уж чтобы зазеркалка эквивалентировала реальность практически идеально...

- Это не просто зазеркалка, Жестяничек, - сказал Бес.

И замолчал, ухмыляясь.

Тим глянул на выезд со двора - пока чисто, но Дэйв может вернуться в любой момент.

- Ну, давай же, не томи! Что же это за такая особенная зазеркалка? Что это за чудо такое, которое на голову выше всего остального?!

- На две.

- Не понял?..

- На две головы выше. А может, и на три.

- Бес-с... - прошипел Тим.

- Это делает специальный институт. Закрытый. Тысяч двадцать человек.





Тим ухмыльнулся:

- Может, еще и самых лучших?

- Тут уж будь спок, друг Тимофеус. Самых-самых. Причем они только одной этой зазеркалкой и занимаются. А зазеркалка всего на сотню-две активных участников. Лимит.

Тим прищурился, всматриваясь в крошечный экранчик.

То ли Бес прикалывается, но тогда это не самая удачная его шутка, далеко не самая! То ли мир тронулся...

- Бес, ты соображаешь, что несешь?! Ты вообще прикидываешь, сколько будет по деньгам такая зазеркалка?!

И, главное, откуда бы у Дэйва такие деньги!

- Это не те полуфабрикаты, которые можно купить за деньги.

- Хм?.. А за что же ее можно купить?

- Личное приглашение.

Ну началось! Массонские ложи и таинственные кланы!

- Да чье, чье личное приглашение?!

- Одного из Бэ Сэ.

- Бэ Сэ?.. Одного из Больших Старперов?

Их десяток с небольшим, реальных заправил всего и вся в этой жизни.

Древние богатеи, которые всерьез заинтересовались продлением жизни, когда наука только-только к этому подошла. Они все родились еще в конце двадцатого века. Сейчас это старые развалюхи, опутанные проводами и капельницами, но с железной деловой хваткой. Настоящие звери в бизнесе. И сколоченные ими бизнес-империи не переходили к раздолблям-наследникам, которые могут только продавать и разваливать, - нет, эти бизнес-империи крепили и росли вширь и ввысь... Пока не уткнулись в границы бизнес-империй таких же смекалистых древних развалин. В итоге десяток с небольшим человек фактически поделили между собой весь мир.

И теперь именно они, эти старые развалюхи, реально решают все имперские дела. И имперские, и мировые.

А Дэйв соприкоснулся с одним из них?..

- Кто именно? - спросил Тим.

- А вот этого я не знаю. Знаю, что только один из...

- Но...

Тим помотал головой. Это что же получается? В той зазеркалке, в которой просиживает Дэйв, - в ней сидит даже не один Бэ Эс, а несколько?!

- Ну да, - Бес кивнул, усмехаясь, словно читал мысли. - А ты думал, эти живые трупы живут в той же помойке, что и мы? Думаешь, это такой большой кайф - сидеть на вылизанном Байкальском пляже на мешках денег, но знать, что никуда с этих пляжей сунуться невозможно, потому что вокруг утопающий в дерьме мир? Нет, Тимми... Это только для нас с тобой верх мечтаний. Лет пятьдесят неплохо, а потом, видно, надоедает. Бэ Эсам это уже опостылело. И сейчас эти живоглоты не просто так денежки на себя тянут. Это только в сказках для детей не все можно купить за деньги. А в реальности денюжки могут все. Если они достаточно большие, разумеется. Пятеро из Больших Старперов вот скинулись, и на демо-версию рая-междусобойчика им хватило...

- О, черт... - простонал Тим.

Похоже, Дэйв вляпался так вляпался! Еще серьезнее, чем сначала показалось.

Ведь "Кроастон" - он же кому-то из вечных принадлежит. И что, если "Кростон" в это дело влез не потому, что тут его деловые интересы, а лишь потому, что руками его службы безопасности пользуется один из Бэ Эсов, сидящих в той же зазеркалке, что и Дэйв, и также тронувшийся на этой почве, как и напарничек?..

- Кстати, у них недавно проблемка случилась, если тебе интересно. Из того института похитили одного человека. Один парень похитил...

Бес замолчал, явно выжидая.

Ну да, конечно. Легкая денюжка никому еще не мешала.

Но сейчас не тот случай. К сожалению. К огромному сожалению, Бес намекал на то, в чем и так уже по самые уши.

- Снейк, - вздохнул Тим.

И нахмурился.

На миг все разрозненные кусочки сложились в единое целое - страшно-ватое и душное, как печь крематория, целое.

Потому что, если Снейк связан с этой зазеркалкой и Дэйв с ней связан, и хозяин "Кроастона" с ней связан, - то очень может быть, что та девка не просто товар, не просто один из ценных дизайнеров или программистов, а...

- Ти-им! Уснул?

- Что?..

Мысли, только-только собравшиеся воедино - разлетелись. Словно лист с собранной, но еще не закрепленной мозаикой дернули за край, и все рассыпалось.

- Откуда знаешь про Снейка, говорю?

- Оттуда...

Тим даже не пытался скрыть своих чувств.

Бес на экранчике помрачнел.

- О-оу... - изобразил он на французский манер. - Я тебя правильно понял?..

- В меру своей испорченности.

- Ясно, - Бес вздохнул. - Помощь нужна? Если...

Где-то далеко, очень далеко родился звук, но в мертвой тишине города-призрака даже этот тихий звук ударил по нервам, как раскат грома. Даже Бес через видеофон услышал. И невольно перешел на шепот:

- Что там?..

- Сиди на связи!

Тим отключился - и вовремя. Из-за угла ангара вылетел Дэйв. Несся, как ураган.

Подхватил в одну руку тяжеленный распылитель, в другую Тима, вытащил со двора, запихнул в машину и погнал так, что Тим только цеплялся за ручку на дверце и в сиденье - и мечтал пристегнуться ремнем безопасности.

Только поймать карабины ремня было невозможно - джип мотало, как отбойный молоток. "Крузер" летел по ухабистым дорогам брошенного города, резко сворачивал, в сумраке мелькали серые стены... И даже фонари включить нельзя, чтобы сверху не заметили!

В какой-то миг показалось, что Дэйв ошибся и "Крузер" все же возьмет одну из стен на таран, но темнота пропустила машину.

Не стена, всего лишь выбитая витрина супермаркета. "Крузер" закатился внутрь огромного зала - и в тот же миг глухой рокот снаружи превратился в оглушительный рев.

Дэйв вылетел из машины, осторожно выглянул наружу. Пошатываясь после бешеной тряски, Тим выбрался следом.

Два флаера прошли вдоль улицы над самыми крышами. Большие, тяжелые... Набитые людьми и техникой. С огромными эмблемами "Кроастона" во весь борт - такими покосившимися крестами. Вроде надгробных.

- Вот и твои коллеги, Жестянщик.

- Ага, коллеги... Похоронная команда это, а не коллеги! Причем по нашу душу!

- Ну, не преувеличивай. Твои коллеги на такое не способны. Максимум, на что способны, - выкопают для нас могилку. А закапывать нас прилетят другие.

- Спасибо, Дэйв. Ты всегда умел успокоить.

И хуже всего то, что напарничек совершенно прав. Эти два здоровых флаера всего лишь авангард. Чахлый авангард.

(Окончание следует.)



# Почта

Какая Редиска посадила на здоровенную цепь  
(на такую надо сажать Дьябла, чтоб чистил кастрюли)  
милое, абсолютно безобидное, нежное существо  
- с грустными глазами, которое и мечтает о такой малости,  
как Мировое господство?  
Мортус Колодос Моргул Бессмертный

Предупреждаю заранее: в этом выпуске Почты будет много разглагольствований. А что вы хотели? Весна на дворе в полном разгаре... Природа ожила, мозги отморозились. И народ стал этими отмороженными (в позитивном смысле) мозгами изобретать гениальные идеи, оформлять их в слова, записывать слова на бумаге или экране и рассылать блуждать по свету. В силу космических причин некоторые идеи не только добрались до меня, но и поразили меня в самое сердце своей глубиной... Вот такая, пораженная в самое сердце, я села за написание Почтового выпуска. Результат — перед вами.

Но прежде чем вы начали читать, я хотела бы поблагодарить всех, кто не поленился написать в этом месяце нам в редакцию. Честное слово — очень давно (с прошлой весны) у меня не возникало таких проблем. Интересных писем было так много, что впору отдавать под почтовый выпуск половину журнала, небрежно подвинув все остальные разделы. Но тогда бы пришлось отвечать на все письма, и моя работа над выпуском рискнула бы затянуться до лета. Так что пришлось волевым решением (броском монетки) отсеивать добрую половину. Ну а вторую половину представлять вашему вниманию.

## Жизнь = отстой

Надеюсь, что мое письмо не отправится к высшему суду вместе с удаленным спамом =) Что твориться в игростороении? Засилье полок магазинов второ и даже трете и четверто сортными продуктами. Никакой новой идеи, все старо как мир. Я хотел бы поковыряться в уже изрядно забитом всяким хламом мозгу. Не могу понять, чего хорошего в War3, убогая (не преувеличиваю) графика, из-за введением героев слишком затянутое развитие и т.д. и т.п. Возьмем великий Star Craft Псевдо 3d, довольно отчетливые спрайтовые модельки, и сногшибательный, молниеносный геймплей, множество тактик, уже на 5-7 минуте можно построить юнит последнего тех уровня. Или же возьмем старую Total Annihilation игра всех времен и народов. В RTS главное не графика. Это в стане RTS а возьмем любимый всеми RPG. Кроме Морувинда за последние время ничего путного не вышло, хотя в нем тоже куча минусов, после 3-4 часа игры, герой уходит в разряд "Круче только яйца" и играть становится не очень интересно. Прошлогодня Готка 2, лишь заставляет забыть о реальном мире =) Арканум сплошное разочарование (хотя не спорю, что у игры есть свои кумиры). И, герой PRG это Fallout 2, просто бог. В PRG главное не размер мира! В 3d action еще более удручающее положение. Единственное Q3 да и все. Не бейте ногами, но я не переношу CS, после Q3 с его стрейфа-

ми и безумным драйвом, CS кажется потасовкой кемперов идущей со скоростями "черепашек ДАУНОВ". UT2003 можно поиграть, но быстро надоедает. В 3d action главное не графика! Гонки =) NFSU какой-то папсовый, хотя у него было все для превосходного автосимулятора (беру в рассмотрение только простые ездки, не говорю о F1).NfsU предпочитает старый добрый NFSPU. В гонках главное чтобы они не становились папсовыми. В остальном мне хочется отметить только безбашенного Giant и грядущие Armed & Dangerous (куда уж, грядсти? Игра-то вышла - прим. ред.).

## ShadoW aka ТеНЬКОФФ

Весна, ассоциирующаяся с пробуждением природы и приливом новых сил, не у всех вызывает подобную реакцию. В медицине известны факты, когда весной обостряются приступы депрессии и вялости. Люди могут становиться агрессивными (особенно молодежь мужского полу), а могут погружаться в бездны страдания и неоправданного разочарования жизнью. Да минует вас чаша сия. Если же все-таки подобная участь вас постигла, начинайте сублимировать. Примерно так, как это сделал автор письма. Выльешь куда-нибудь пару ушатов дер... плохого настроения — и все сразу становится лучше. Главное — правильно выбрать объект. Если браниться и ругаться на соседа-грузчика, недолго и лицом заболеть. А вот игры — цель безопасная. В худшем случае, получишь в ответ пару писем: "Бори! Ты не прав". В общем, все лузеры-неудачники берите пример с ShadoW aka ТеНЬКОФФ. Авось полегчает.

## Печатами по лбу

Итак, начнем-с. Первое: диски. Да-да именно диски. Что, раз появилась DVD, значит можно не смотреть

на качество выкладываемых на CD файлов? Леня написать хорошее описание к программам? Или еще что-то? Я не могу смотреть на то, как вы беспощадно лишаете нас (не имеющих DVD приводы) много интересного! Это как так дать владельцам ДВД римейк Дуума, а нам не дать? Что за безобразие? Я прошу, нет, ТРЕБУЮ игру на СиДи диск! Ну и что, что много места занимает, но ведь эта игра реликвия, маст хэв для всех Фанов экина! Меня бросает в дрожь при простом

упоминании о том, что владельцам ДВД игруха досталась, а нам нет! Я знаю, миссис Давыдова, что вы начнете предъявлять ко мне претензии, что типа не моего ума дела надо тебе, многоуважаемый DeltaDead купить ДВД. Ну куплю я его и что дальше? Игру то я не получу! Поздно уже! Все. К этой претензии можно ставить печать Предъявлено.

Второе. Юмор. Где он? Я спрашиваю почему его нету? Как это редактор места не дает? Ну в Z-Zone хоть немного места можно найти? Нет? Совсем нет? А как же в последнем, во втором номере за 2004 год?

Нашли же на интересный рассказ про Бильбо.

И что? На большее, как говорится не шмогла? Все равно ТРЕБУЮ увеличение раздела Z-Zone и почта! Обожаю эти два раздела! Читаю взахлеб, но этого мало! Слишком мало!

Еще есть решение, как вставить юмор в журнал писать юмористические статьи. Чтоб интереснее было! Но и чтоб информация оставалась. Ведь писал же так когда-то Тютелев, но почему-то перестал. Видать не может уже. Вторая печать Предъявлено.





## RE: ПРОТЯНИТЕ РУКУ НАД МЕТЛОЙ

Вот прочитал я рецензию на игру Harry Potter: Quidditch World Cup в январском номере "Навигатора". Конечно, мне понравилось, насколько объективно выразил свое мнение Константин Подстрешный, и особенно порадовало то, что никто не называет QWC "детской игрушкой".

К сожалению, в статье я нашел некоторые весьма досадные ошибки и хотел бы обратить на них ваше внимание. Может быть, я придираюсь, но все-таки: во-первых, заметна путаница в именах: если уж называете Слизерин Слизарином (что-то я не припомню, чтобы где-нибудь видал такой перевод названия Slytherin'a), то, наверное, это стоит делать в течение всей статьи. Но нет - один раз его называют Слизарином. Ну да ладно, это мелочи (или просто опечатка?). Зато очень не понравилась фраза: "...Рэйвенкло, из которого я никого не знаю, кроме капитанши команды - Чу Чанг". Па-азвольте! Капитаном команды Рэйвенкло был Роджер Дэйвис, и об этом неоднократно упоминается как в первоисточнике, так и в игре (сам Роджер это говорит). Кроме того, хотя автор и упомянул об отсутствии сетевой игры, он совсем забыл сказать, что в игре имеется режим "двое на одном компьютере". Так что о "полном отсутствии" многопользовательской игры говорить, ИМХО, несправедливо. Наконец, меня несколько удивил рейтинг игры: нет, может быть, игра заслужила именно 7,2 балла по шкале НАВИ :). Но, простите, откуда семь баллов за "реализм"? Вообще, какой, к черту, реализм, в игре "про метлы и магию"?! Думаю, здесь это поле можно бы было заменить чем-то другим, например, той же "оригинальностью", как это было сделано для Empires: Dawn of the Modern World.

Конечно, это всего лишь мелочи, и на самом деле статья вполне объективная и интересная. Просто мне, как поклоннику мира Гарри Поттера, трудно пройти мимо подобных ошибок. Надеюсь, что мои придирки не заденут г-на Подстрешного, которого я искренне уважаю как автора.

Искренне ваш,  
aUruM



Наоборот - спасибо. Я очень тщательно отношусь к своим статьям, и что столько зацепок набралось в одной, для меня практически равносильно вылету с Слиза... То есть

Слизерина. При этом режим hotseat можно считать мультиплеером все-таки с очень большой натяжкой, особенно если речь идет о спортивной игре. "Реализм" также оставлен в рейтинге совершенно сознательно. Почему бы и нет? Правила для игры расписаны, форма придумана, даже команды существуют. Осталось дело за малым - не падать с метл. - Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Третье. Где мой подарочный диск за подписку на полгода? Как это рассылается в течении срока подписки? А если я сейчас хочу? Я его уже четыре месяца жду! И игры не покупаю, чтобы как бы не прислали такой же диск, который я купил. Ладно, хоть бесплатный и на том спасибо! Печать 3: Предъявлено.

Получили? Распишитесь!

DeltaDead

Расписались. Распаковали, начинаем знакомиться. Бомм-м! Печать первая: как и предсказывалось, я начинаю предъявлять претензии. Почему, дорогой товарищ, вы до сих пор не приобрели DVD-привод? Все ленились, отстае от прогресса? Пожинайте теперь плоды горькие... А на CD столько всего не вместишь, как ни старайся. Есть же необходимый набор программ и прибабасов, от которых не откажешься. И столь бы много фанатов не было, лишая всех остальных привычных и нужных программ, мы не имеем права. Ну и в меру своих сил стараемся двигать технический прогресс, выкладывая самое вкусное на DVD. Не зря же они переплачивают! Первая печать отправляется на переплавку.

Юмор. Какого юмора вам надо? Бородатых анекдотов про сисадминов? Забудьте! На anekdot.ru все это появляется оперативнее, а потом с моментальной скоростью переходит из уст в уста. И к тому времени, когда выходит журнал, анекдоты обзаводятся длинной мокрой бородой. Что же касается юмора нашего, фирменного - в статьях, рассказах и почтовых выпусках - это наша прямая обязанность. От которой мы не отказываемся и не пренебрегаем. В общем, вторая печать шмякнула по лбу, но синяка не оставила (это потому, что мы все-таки планируем сделать страничку юмора - прим. ред.).

Подарочный диск за подписку. Ох, как сейчас меня печатью приложит!.. И, главное, ничего ведь не придумаешь в свое оправдание. Действительно, вам удобнее получать диск сразу, а нам гораздо удобнее рассылать их в течение всего срока подписки. Кроме того, мы часто ждем, пока не выйдет какая-нибудь игра получше. Остается надеяться, что дареному коню... далее по тексту. Ба-баххх! Третья печать треснула по макушке так, что искры из глаз посыпались. Пойду оформлять отпуск по состоянию здоровья и требовать молоко за вредность.

## Акустические страдания

Здравствуйте уважаемая редакция. Видите ли в чем проблема, купил на днях игру Лара Крофт Анжел оф Даркнесс (я ее большой фанат). В моем городе (Алма-Аты) не смог найти лицензионку, поэтому купил пиратку. Дело в том что на пиратке урезанная версия (без звуков), а вместо эротичного Лариного (ЖЕНСКОГО ГОСПОДА) - "АХ", пират перевел этот "ах" на МУЖСКОЕ грубое "у". После каждого Лариного эротичного аха, я могу два часа в конвульсиях провести (фанаты игры меня поймут), и вы представляете какой шок я испытал услышав мужское "у", кроме этого уу вся игра практически без звуков(я имею ввиду диалоги), слышна лишь музыка, которая звучит в игре редко. Помогите фанату господи, ведь фанат без кумира не фанат. Пришлите мне пожалуйста лицензионку этой игры или если вы не можете прислать игру то хотя бы обзор этой игры вместе с рейтингом от "Нави" на мой и-мэйл.

P.S. Дорогая Жанна Давыдова. Поздравляю вас с праздником весны и огромным вам респект, за то что вы чуть не одели наряд Лары Крофт.





Э, нет, дружище... Не будем мы тебе лицензионку высылать. Сам себя наказал – сам мучайся... Представь, что Лара начала курить “Беломор”, простыла, а потому и охрипла... Или у нее идет период созревания и ломка голоса. Конечно, мы тебе сочувствуем, но помочь вряд ли сможем. Разве что советом: попроси подругу, чтобы она озвучила Лару так, как тебе нравится, и перепиши звуковой ряд. Конечно, придется помучиться, зато результат превзойдет все ожидания. Ты сможешь наградить кумира любым голосом по своему усмотрению. А заодно научишься полезному делу – озвучивать игры. Или разыщи лицензионную версию игры – надеюсь, что ее не очень сложно будет найти.

P.S. Кто сказал, что не одела? То, что это не было документально запечатлено на страницах Нави, еще ничего не значит...

### Гонки по мечте

А вот и первая вольно-аналитическая тема. Как я уже хваталась, их немало было в прошедшем месяце. Еще одну можно будет увидеть в рубрике “Без комментариев”. Ну а эту уж постараемся откомментировать по всем параметрам.

Как-то, холодным зимним вечером, а, точнее, после завтрака двадцать восьмого июля, перелистывая старые номера “Нави”, наткнулся на статью Л. Тютелева об идеальном автосимуляторе. А буквально за день до этого я прошел последнюю миссию в GTA: Vice City. И подумал, а как должен выглядеть симулятор человека в большом городе?

Для начала, разработчикам такой игры надо определиться, про что они хотят сделать игру. Если они на первое место поставят все-таки экшн, то, как мне кажется, количество времени игрока за рулем неплохо бы сократить. И сделать игру, которая передавала бы всю романтику бандитского мира. Мне кажется, что главное в такой игре – классный сюжет. А вот как Вам такая завязка: известного мафиози, “Крестного Отца” мафии убивают прямо на глазах у тринадцатилетнего сына. Через несколько лет в сыне просыпается чувство мести, и близкий друг его отца берет его в свою банду, чтобы дать ему почувствовать на своей шкуре, что значит быть гангстером... Мне кажется, пора заставить игрока беречь свой автомобиль. И чтобы игрока лишили возможности менять машины, как перчатки, то есть у тебя ТВОЙ автомобиль, так будь добр, на нем съезди, на нем вернись, а если, парковавшись, кого-то задел, оплачивай ремонт из своего кармана. А уж капремонт убитого авто занимает не меньше недели, а пока босс не раскошелится на новую тачку, поезди на метро.

### Без комментариев

## ТАИНСТВО БЫТИЯ

Давайте оглядимся вокруг. Мир вокруг нас – это система. Очень сложная система взаимосвязанных механизмов (человек тот же механизм). Более того, эта система имеет устойчивую программу развития, система стремится к организации (что удивительно). Так же мир вокруг нас нечеловечески сбалансирован (что еще более удивительно!). Чего стоит один закон сохранения материи! Создается впечатление, что мир это чья-то чертовски удачная задумка. Здесь мы вплотную подходим к вопросу о Боге. Бог создал этот мир. Как? Очень просто: придумал, написал дизайн-документ, написал чистый код, нарисовал красками, наполнил звуками, запахами и т.д., долго тестировал, сбалансировал, и отправил на золото. Здесь, уподобляясь героям кинофильма Догма, мне очень хочется сказать: Бог-Создатель крут! Почему я говорю Бог-Создатель? Потому что мало кто задумывается о том, что стало с миром после его создания. Христианская религия считает, что Бог сначала создал мир, а потом начал править им. Я беру на себя смелость предложить, что Богу-Создателю было бы неинтересно управлять своим детищем. Зачем? Разве не лучше сразу взяться за создание Мир 2.0? А куда девать Мир 1.0? Правильно – Богу-Игроку (назвать геймером язык не поворачивается). А уж Бог-Игрок будет им управлять. Хорошо ли, плохо ли, талантливо, долго ли, коротко мне не известно. Одно мне ясно, что Бог-Игрок не обязательно милостив и добр (может и так). Вспомним, как мы с вами хладнокровно убиваем заложников в контре, как запускаем стихийные бедствия в Sim City, как давим ни в чем неповинных людей в GTA. Для потехи. От нечего делать. Или потому что надоело играть, и пора идти спать. Единственно на чем держится игровой мир после таких потрясений это мудрость, заложенная в программный код создателем. Точно так же можно сказать о безразличии игрока к каждому отдельному персонажу. Мы тысячами шлем зергов на протосов, с целью и без таковой, а то, что эта тысяча обречена на смерть, нас не волнует. Если проводить параллели дальше, можно предположить множество а если. А если наш с вами мир бета-версия? А если эта лишь Косынка на столе у Секретарши? А если игрок несмысленный, и сейчас нажмет yes в меню Start Armageddon? А если все-таки до Него достучаться (но до Создателя достучаться все равно не получится)? А если это только вступительный ролик? А если мы неудачный проект? Тогда КАКОВ удачный? А если допустить двойную вложенность: мы персы в игре, которая в игре (вспомните Sims, где герои самозабвенно рубятся в компьютерные игрушки. А если становится очевидной невозможность покинуть этот мир: где это видано, чтоб Гордон Фримен бегал с фомкой по минному полю Сапера? Вряд ли что-то из нашего мира перенесется Туда (если только патч не выпустят!). А если мы вирус? Армагеддон по Касперскому! Это все чрезвычайно любопытно. Картина мироустройства становится чуть более ясной (не факт). Здесь есть над чем поразмыслить. Самое обидное, возможность моих рассуждений была заложена и предусмотрена Создателем.

Тугодум

А если разработчики игры сделают игру, где главная роль отводится автомобилям, то тут нужен совсем другой подход. Скажем, сделать игру про угонщика. Здесь сюжет не так важен, как в первом случае, здесь очень важно это грамотно реализовать. Скажем главный герой угоняет машины, перепродает их, а на вырученные деньги максимально подкручивает собственные “колеса”, и участвует в нелегальных уличных гонках. Очень важным будет в такой игре сам процесс угона автомобилей. Чтобы разработчики по возможности смогли реализовать все возможные способы взламывания дверей: от банального удара молотком по стеклу до ноутбука со сканнером, с помощью которого можно открыть центральный замок. Правда, в таком случае, количество стран, в которых такую игру разрешили к свободной продаже, можно будет сосчитать по пальцам одной руки, но для игроков это никогда не было проблемой, особенно в России.

Александр

Вот такие вот гонки... Осталось дописать еще несколько глав “Идеальная ролевуха”, “Суперквест”, “Экшн моей мечты” и можно выпускать книгу “Игры, о которых грезят”. Продаваться будет в комплекте с мазью “Антигубораскатин” и специальным шпателем для снятия лаппи с ушей. Ну а принципе – помечтать неплохо. Особенно в разгар весны, когда все вокруг к этому располагает.

В общем – типичная тема для последующих размышлений. Приятного разглагольствования.

### Благодарности

Первое что читаю – это рубрику ONLINE. Огромное удовольствие получаю от “Хроник Сферы”. Спасибо Игорю Бойко – отличная работа, стиль письма очень возбуждает. Если помните, я задавал вопрос – стоит ли играть в Сети? До сих пор мучаюсь вопросом – есть некоторые технические сложности (главная: много народу на телефоне, да и по скромным подсчетам минимум 2е тысячи в месяц (около 100 часов) – многовато для



не московского региона).

Хороша тема “За Ивана”. Благодарю авторов, хоть кто-то будет просвещать молодежь. Хотя сам играю поверхностно, т.е. меня захватывает действие, интерес, драйв, и после игры обычно не помню как кого звали и мелочи особо не замечаю (каюсь). Как правило, меня интересует атмосфера, нежели как выглядит автомат, главное, чтобы он помог остаться в живых (вскрыть череп или отстрелить конечность - нужное подчеркнуть). Ну как младенец: сладкое - вкусно, горькое - гадость.

А еще, Уважаемая Жанна, поддерживаю упрек Лукича, что мол с читателями нами - любимыми надо понежней что ли, не так резко, а то обидится могут. А вообще Ваш ответ №2 меня лично удовлетворил. А то иногда читаешь такой бред, а орфография и сленг - просто СУПЕР (надеюсь я не из их числа).

**Basil Smith**

Аккуратно стягиваю бретельку маечки и томно смотрю в монитор... Теперь я достаточно нежна с вами? После таких теплых слов даже как-то не хочется грубить и нахальничать. Знаете, как приятно получать письма с благодарностями? Только благодарственные письма тоже разные бывают. Чаще всего они явно льстивые и безликие: “Вы супер, вы самые лучшие, а теперь я хочу задать вопрос...” А ведь гораздо интереснее, когда человек честно пишет, что ему нравится, а что нет. Какие статьи показались шикарными, а какие - слабоватыми. Ведь именно по вашим письмам мы и определяем, на какие материалы следует делать упор, что ставить без сокращений, а где можно и сэкономить пару страниц.

И, кстати, 2 тысячи в месяц - это довольно много даже для московского региона.



### Попробуй!

Хочется заметить, что ваш журнал с каждым номером все красивее и красивее, но обращали ли вы внимание на запах и звук? Как приятно бывает открыть свеженький хрустящий номер, вдохнуть запах свежей типографской краски, **ВОТ ЭТО ЖИЗНЬ!** Правда есть одно НО; журнал Невкусный (я проверял)! Сделайте что-нибудь с этим PLZ!

P.S. Мне очень нравятся рисунки Дани. Даня, пожалуйста, нарисуйте Жириновского.

**Андрей**

Эй-эй! Потихе... Не надо так прытко. Ну нюхать там, курить - это еще куда ни шло... Хотя и это нездорово. Делать специальную съедобную версию “Навигатора” мы точно не будем. Почему? Да потому. Одно дело, когда журнал хранят, выкидывают, сдают и макулатуру, рвут и сжигают, на худой конец... А что будет со съедобным журналом? Где он закончит свой путь? Вот именно. И авторы, чьи муки творчества питали каждую страницу “Навигатора”, нам этого никогда не простят!

### Сломанная рагусть

Я решил изложить вам свой крик души. Понимаете ли, журнал ваш я читаю давно и у меня сложилось о нем весьма хорошее впечатление за долгие годы. Но дело не в моих респектах вашему журналу, а дело в том, что уже 3 номера подряд мне попадают диски к журналу с явным браком. Причем у меня складывается такое впечатление, что этот диск кто-то грыз. Это даже не шутка, вид у него и впрямь весьма плачевный. Ладно, если бы это было один раз, но в течение трех подряд. Хочется ругаться и самыми некультурными словами гос-

под нетрезвых грузчиков. Конечно же, диск это всего лишь приложение к главному, но вы знаете пустячок, а приятно. На этом я закончу свое письмо, написанное в состоянии аффекта и возможно не очень грамотное с точки зрения изложения проблемы.

**Морхиф**

Раньше качество золотых монет на зуб проверяли. Видимо, кто-то у нас пытается проделать такое с журнальными дисками. Надкусывает, удовлетворенно хмыкает - качественный, мол, после чего со спокойной совестью относит журнал по указанному адресу. Пока не выловили дурака, но работа в этом направлении ведется самая активная. Уже взяты на экспертизу образцы слюны, сравниваются отпечатки с дисков и все дантистские карты подозреваемых... Ну а пока можно обратиться в редакцию по поводу замены диска. Неудобно, конечно, особенно тем, кто живет не в Москве. Но другого решения мы предложить не можем.

Ну а теперь - вторая обещанная тема. Речь в ней пойдет о вещах серьезных и философских, так что предлагаю всем сделать умное лицо и сосредоточиться на усвоении информации. Ну а я, пока не поздно, с вами прощаюсь. Пойду готовить к печати очередную главу “Идеальный лайф-симулятор: Покажи Богу, как надо делать мир!”

Длиннющие письма  
в упоении разбирала,  
с искушением поправить  
орфографию там или пунктуацию  
боролась Жанна Давыдова  
jgran@gamenavigator.ru  
ICQ uin: 2244559



# Содержание DVD

## Демо-версии

### kill.switch

Бывает, что и порты с приставок делают правильно. Редко, конечно, но бывает же!

Вот перед нами как раз такой редкий и приятный случай.



Сам по себе kill.switch - типичный аркадный шутер от третьего лица. Как и положено всякой уважающей себя приставочной игре, kill.switch проста и интуитивно понятна. Тем не менее, у нее есть несколько интересных находок. Например, стрельба из-за угла, не высыва-ясь. Точность мала, зато и ранений вы не получаете.

Конечно, враги тупы как пробки, но перед нами аркада, а не FPS. Все сделано ради динамики и простоты. А учитывая отличное управление и поддержку мыши, остается только одно - наслаждаться, не загружая голов-ной мозг.

Эх, почему они не сделали подобного управления в Metal Gear Solid 2?

Почему?!

### Beyond Divinity

Вот перед вами долгожданная демка игры от Larian Studios. Вопрос "насколько оправдались надежды?", че-стно говоря, остается открытым. Все-таки перед нами демо-версия, многое пока не ясно.

Душа Рыцаря Смерти по прихоти могущественного демона навечно соединена с душой смертного. Обоим это не нравится, но оба вынуждены действовать сообща, иначе проклятье не разрушить.

От Divine Divinity игра ушла недалеко. Рисованные пиксельные задники и трехмерные модели персонажей. Почти не изменилась система прокачки героя. В общем, шило поменяли на мыло, только теперь у нас два героя.

### Nitro Family

В Serious Sam играли? Понравилось? Тогда и эта иг-ра понравится. Изначально имеется здоровенный мужик (одна штука) и его жена (тоже одна штука). Толку от же-ны немного, она может разве что катером управлять. Так что все остальное ложится на плечи мужа.

"Все остальное" - это мочилов. Просто мочилов. Какой-то сюжетец есть, но только для галочки. Главное - мочить всех гадов. Стрелять, кстати, можно с двух рук, причем в каждой руке - разное оружие. Фича!

Эх, жизнь хороша, когда стреляешь не спеша...



## Демо-версии

- Beyond Divinity
- kill.switch
- Nitro Family
- Painkiller
- Pulsarius
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Seal of Evil
- Wartimes

## Freeware

- Червяк 1.2
- Cube
- Freeride Thrash
- Mario Worlds
- xElite 0.31
- The Color of Magic



## Патчи

*Battlefield 1942 v1.6.19*

*NeverWinter Nights Critical Update v1.62*

*NeverWinter Nights: Shadows of Undrentide Critical Update v1.62*

*NeverWinter Nights: Hordes of Underdark Critical Update v1.62*

*Jagged Alliance 2: Wildfire*





## Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Сэм снова с вами.

Или не с вами.

Или не Сэм.

Мы предлагаем вам демо-версию очередных похождений нового героя Америки, а заодно и всего остального свободного мира. Для справки: мы с вами теперь вроде тоже в свободном мире, хотя в книгах Тома Клэнси на это и намека нет.

## Seal of Evil

Китайский вариант Divine Divinity. Во времена Древнего Китая милая девочка и огромный орк начинают нелегкое дело спасения родного края от завоевателей царства Цинь (одного из многих царств, существовавших на территории современного Китая). Дальше все идет по накатанной колее, оставшейся еще со времен "Принца Цинь" (помните такую игру двухлетней давности?) Болтаем с жителями, получаем информацию и квесты, убиваем монстров ради экспы, качаем умения...

Нарисовано все крайне добротнo и приятно, ролевая система вполне на уровне, всяких шмоток полно, монстры пасутся под боком. Чего еще нужно?

Полной трехмерности? Слава богу, не все еще разработчики игр пошли по стопам Blizzard, пытающейся доказать, будто маленькие модельки из сотни полигонов могут выглядеть красивее рисованных пиксельных.

## Pulsarius

Старый-добрый скроллер. Давненько не видел. Появляло родным...

Летите, подбираете бонусы, палите по врагам, которых легион.

Одно плохо - начальное оружие слабо, враги убиваются долго, что создает неправильные нагрузки.

Сделали бы начало как в Raptor или Tyrian. Тогда цены бы разработчикам и самой игре не было бы.

## Wartimes

Перед вами - WarCraft на тему Второй мировой. Быстро, понятно, тупо и, для любителя RTS, весело.

## Freeware

### Червяк 1.2

Развитие древнейшей компьютерной игры Worm, которая впервые появилась еще на допотопных ЭВМках. Главное отличие от классики состоит в том, что Червяк может двигаться не в четырех направлениях, а в любых, с очень мелкой дискретностью. Про графику, звук и прочие мелочи и говорить не стоит. Управляется Червяк клавиатурой или мышью. Несмотря на внешнюю простоту, игрушка потребует от вас работы мысли, особенно на последних уровнях.

## Cube

Очень неплохая игра на движке Quake. Помимо сингла, Cube предлагает сетевые баталии. Одиночный режим реализован довольно забавно: необходимо перестрелять всех монстров на уровне, а сделать это будет ой как непросто...

## Freeride Thrash

Гонимая аркада в стиле VipeOut. В отличие от большинства подобных игрушек, в Freeride Thrash вполне приличная, полностью полигональная графика.



## Дополнения к играм

- Battlefield 1942
- Command and Conquer: Generals
- Call Of Duty
- Grand Theft Auto: Vice City
- F1 Challenge '99-'02
- Half-Life: Counter Strike
- Half-Life
- Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight
- NASCAR Racing 2003 Season
- Neverwinter Nights
- Orbiter
- Racer Free Car Simulator
- Quake 2 Evolved
- Quake 3 Arena
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Warcraft 3: Reign of Chaos

## Видео

FlatOut

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

EverQuest 2

Сталкер (S.T.A.L.K.E.R.)

World of Warcraft





## Mario Worlds

Римейк старика Марио. Все, как прежде: разрешение 320X240, EGA-графика и море удовольствия.

## xElite 0.31

Один из лучших, если не лучший, римейк Elite. Графика в разрешении 800x600 и переработанный интерфейс в сочетании с нетронутым геймплеем (лучшее, как известно, враг хорошего), делает xElite настоящим подарком для ценителей жанра. Единственное, что может не понравиться - игра идет в "окне".

## Online

### Knight Online

В полку MMORPG прибыло. Knight Online не потрясает графикой, но зато бета совершенно бесплатная, народу в игре много, монстров - еще больше. Подробности - в обзоре, который напечатан в этом номере нашего журнала.

**Примечание:** в процессе регистрации, под самый конец, вам предложат ввести данные кредитной карточки. Не делайте этого, а просто закройте окно. Все необходимые для игры данные вы уже ввели ранее.

## Сфера

Если вас не устраивает количество FPS в игре, установите предлагаемые нами файлы, редактирующие некоторые параметры клиента "Сферы". После этого в игре:

- исчезнет смена дня и ночи (все время светло);
- будут убраны облака и дождь;
- количество деревьев уменьшено в 2-5 раз (зависит от территории).

## Дополнения к играм

### Battlefield 1942

#### Eve of Destruction 0.3

Специально для тех, кто еще не ушел на Battlefield Vietnam. Зачем вам новая игра от DICE, если есть прекрасный, а главное бесплатный мод, по качеству не уступающий коммерческому продукту, а по реализму намного его превосходящий?

Вьетнамцы теперь не куча голодранцев в соломенных шляпах, а настоящая армия, с танками, с нормальной униформой, новым оружием и грозной ПВО (есть даже зенитные



ракеты). Заметное увеличение арсенала произошло и у американцев: к штурмовику A-4 добавился знаменитый "Фантом", на вооружение поступил десантный танк "Шеридан", а пехотинцы могут передвигаться не только пешком, но и на БТР M113.

Все это оружие можно опробовать более чем на десятке карт, по качеству заметно превосходящих стандартные локации Battlefield 1942. Играть можно не только по сети, но и с ботами (поддерживается режим Cooperative). Остается только удивляться, почему Eve of Destruction, подобно Desert Combat, все еще не куплен.

#### Inusaba Mod 1.9

Занятный мод от японских любителей Battlefield 1942. Основная фишка Inusaba Mod заключается в том, что авторы заточили его под воздушные бои. Никаких танков, зениток и прочих корабликов - только самолеты, и ничего кроме них. Для боев доступны две карты.

#### Star Wars Galactic Conquest



Модификация, после выхода которой Lucas Arts должно быть стыдно. Посудите сами: вторая бета Galactic Conquest сделана так, что по качеству на голову превосходит то, что обещает Star Wars Battlefront, релиз которой состоится только в конце года. Превосходство Galactic Conquest становится очевидным при сравнении техники. Может Lucas Arts будет проще купить этот мод и не морочить себе голову?

Если в Galactic Conquest 0.1 была всего одна карта, то теперь их восемь. Думаете, что этого мало? Значит, вы их просто не видели. Пять карт заточены под классический для Battlefield 1942 режим Conquest. Действие двух из этих карт происходит на Татуине, причем повстанцы используют против имперцев не привычные X-Wing, а татуинские Skyhopper T-16. Еще три карты заточены, как это не странно, под бои в космосе (!). Да, вы не ослышались, в Galactic Conquest 0.2 есть самые настоящие звездные войны, причем одна карта моделирует атаку на Звезду Смерти (четвертый эпизод). На последней карте есть один тонкий момент: дело в том, что после "прыжка" с платформы необходимо, не трогая "газ", долететь до "поверхности" Звезды Смерти, иначе вы так и будете кружить, пока не улетите за пределы карты.

### Battlefield Vietnam

#### Tour Of Duty

Первый полноценный мод для Battlefield Vietnam. Бета Tour Of Duty содержит пять карт (достаточно неплохо выполненных),

кроме того, изменены характеристики целого ряда "стволов".

### Command and Conquer: Generals

Новые карты для мультиплеера.

### Call Of Duty

Подборка карт для сетевых баталий и интересный мод, в котором вам достается роль Брайана Мартина, брата героя оригинальной игры, рядового 22-й дивизии армии США.

### Grand Theft Auto: Vice City

Машинки, машинки, кому машинки?

Вам? Берите! У нас их много и все - отличного качества.



### F1 Challenge '99-'02

Парочка модов. Первый добавляет в игру чемпионат, в котором все участники гоняют на Ferrari 360 Modena. Сделан мод вполне неплохо, разве что автор слегка перемудрил с автоматическим переключением передач. Но вы ведь пользуетесь "ручной" коробкой, не так ли?

Второй мод вводит в игру самый бескомпромиссный кузовной чемпионат в мире. Как и Ferrari 360 Challenge, появляется он в меню выбора сезонов. Ограничения по переделке стандартных автомобилей в JGTC минимальные, в результате гоняются тут настоящие монстры, до которых остальным "кузовникам" очень далеко. Мод, в общем-то, вполне приличный, тем не менее, его создателю нужно еще много работать, чтобы достичь уровня DTM 2002 или ETCC 2003.

### Half-Life: Counter Strike

Двенадцать единиц стрелкового оружия. Ваши враги уже готовы умереть.

### Half-Life

Пять мощных модов. Самый главный из них имеет длинное название Cthulhu: An Unspeakable Modification for Half-Life. Постоянные читатели журнала уже должны быть достаточно информированы о творчестве товарища Лавкрафта и самом Ктулху, так что тут не должно возникнуть каких-то проблем. Идея создания мода на столь благодатной почве, бесспорно, хороша, вот только требует огромного таланта, чтобы игра не превратилась в типичный beat'em up об Old Ones.

В этом моде мы играем роль некоего оккультного детектива, которому в последнее время снится странный сон, в котором он ви-



дит, как из глубины моря на поверхность поднимается остров. На этом острове стоит древний храм, за воротами которого спит не-описуемое зло. И ладно бы себе спало и все, так нет - какие-то культисты, с настойчивостью достойной лучшего применения, пытаются его разбудить. Для того, чтобы выяснить, что же это такое наш герой отправляется к своему знакомому, большому специалисту по всякого рода оккультным вещам. Но последнего нет дома, а есть записка, в которой он приглашает нас в загородный дом. Начало неплохое: тайны и мистика. Однако чем дальше в лес, тем толще партизаны. К концу нашего приключения в утиль будут отправлены толпы культистов, зомби, вампиров, гулей, один динозавр, несколько представителей расы Great Race, парочка Древних, включая самого Ктулху (последний, правда, бессмертен и возродится в храме), а еще мы побродим по острову R'lyeh. В общем, хоть мистический детектив и присутствует, но он донельзя опошлен бойней. При этом мод изобилует множеством интересных головоломок и, если вы не в состоянии разобраться с ними сами, то автор приложил прохождение.

## Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Пятнадцать самолетов и два ландшафта.

Первый ландшафт - это новые, гораздо более качественные текстуры для стандартных аэродромов MSFS 2004. А второй - полностью переработанная поверхность архипелага Огненная земля. Чтобы добраться до этих мест, вам необходимо лететь с одного из аэродромов, находящихся либо на юге Аргентины, либо в Чили.

## NASCAR Racing 2003 Season

Парочка трасс и мод Project Wildfire Trans-Am Series.

В США ежегодно проводится более тысячи спортивных соревнований, так или иначе связанных с автоспортом. И далеко не все эти мероприятия проводятся на овалах, как это можно было бы предположить. Развеять слухи о том, что американцы ездят только по прямой или влево, вам поможет мод Project Wildfire Trans-Am Series MOD, посвященный гоночной серии Trans-Am. Очень советую устраивать гонки именно на трассах "европейского" типа, так как именно на них наиболее ярко проявляется новая физическая модель машин. Ко всему прочему, Project Wildfire Trans-Am Series MOD является самым проработанным модом для NASCAR Racing 2003 Season, достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы в этом убедиться.

## Neverwinter Nights

Мы нашли много модулей, из которых советуем вам обратить внимание на Shadowlords, Withering In the Darkness Chapter 1 - Whispers In Nightmares и Gloria the Gladiator.

Чем они так нас зацепили?

Shadowlords - это большая серия из пяти частей, повествующая об извечной борьбе Света и Тьмы в Forgotten Realms.

Withering In the Darkness Chapter 1 - эдакий мистический ужастик. Нас, конечно, уже трудно чем-то напугать в компьютерной игре, но атмосфера присутствует.

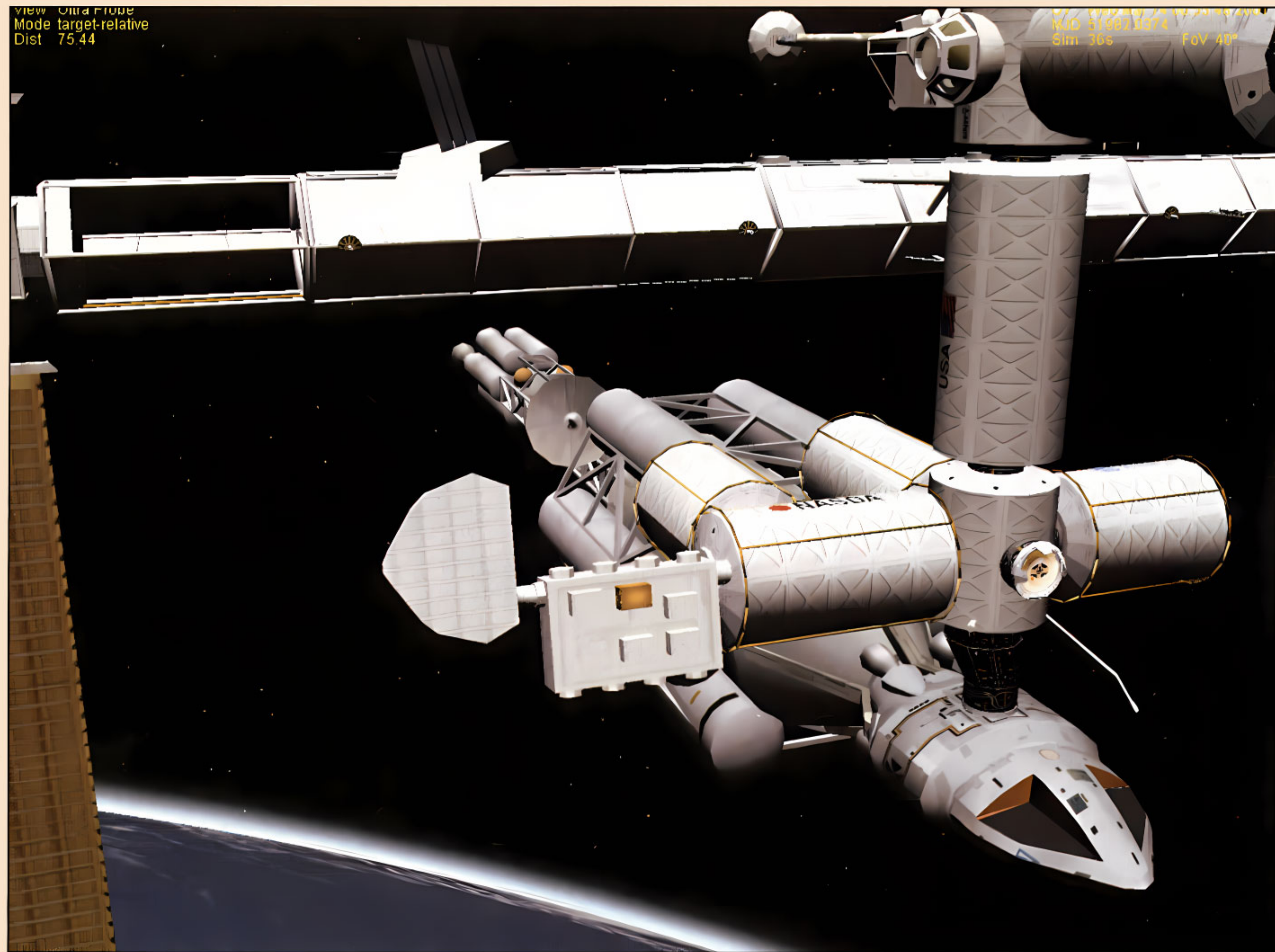
Ну а Gloria the Gladiator - это монумент манчкинизму как образу жизни. Там столько драконов...

## Orbiter

"В космос Гагарин путь проложил, в космосе стройка, растут этажи. Мчится в ракете рабочий отряд, и новые звезды на небе горят".

Вспомнилось вдруг. С чего бы это?

Может быть, после того, как вы установите нашу подборку для Orbiter, вам станет понятно.



## Racer Free Car Simulator

Восемь машин и парочка трасс. Имейте в виду, что трассы - для последней версии игры (мы ее выкладывали на прошлом диске).



## Quake 2 Evolved

Обновленная версия набора новых моделей для Quake II Evolved. Среди новых обновлений особо стоит выделить новую модель пистолета-пулемета.

## Quake 3 Arena

Двенадцать карт и модель серьезного "человека с ружьем". К человеку прилагается шесть вариантов боевой раскраски.

## Star Wars: Knights of the Old Republic

Десять модов, четыре скина, набор "сделай сам" для любителей копаться в игровых "потрохах".

Самое главное - мы начинаем потихоньку делать наш, навигаторский мод для KOTOR. Что это будет - не скажем. Пока что вы може-

те видеть только начало пути - нового Дарта Малака.

## WarCraft 3: Reign of Chaos

Много карт, подборка лучших моделей за последний месяц, а также мод. Мод не простой - долгожданная демо-версия очень масштабного проекта, задачей которого ставится тотальная конверсия WarCraft III в WarCraft I. Изменению подверглись почти все элемен-

ты игры, от графики юнитов до музыки, видеороликов и интерфейса. В демо-версии нас ждут две миссии из кампании людей. Сюжетные задания, надо сказать, вызывает определенные нарекания - и без того скучноватые миссии десятилетней давности пополнились сомнительными нововведениями вроде системы найма ополчения (во второй миссии для этого придется сначала найти пропавшее стадо овец, затем отвести в деревню беззащитных сирот (строго по одному!) и выполнить еще несколько таких же детсадовских квестов). Зато в плюс идет великолепная техническая работа - в плане качества моделей/скинов/озвучки эта кампания стопроцентно впереди планеты всей. В общем, ждем полной версии и надеемся на лучшее, благо потенциал у Dawn of Chaos - огромный.

## Полезные программы

В этом разделе вы найдете множество программ, действительно полезных для игроков. Помимо чисто читерских вещичек типа ArtMoney и CheatBook, в нашем сервис-паке и есть все необходимое для того, чтобы вы смогли просмотреть любые видео материалы, представленные на диске. Мы каждый месяц обновляем просмотрные программы и кодеки для них, так что если у вас что-то не прокручивается, просто по-лазьте по нашей подборке - и все ваши проблемы решатся в одночасье.

## ArtMoney SE v7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много и надо выбрать нужные,



поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсеив ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например графическая полоска жизни) или игры, которые кодируют свои данные. ArtMoney не работает в режиме сетевой игры (т.е. человек против человека), поскольку деньги могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение денег на одном (на вашем) не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения.

Примечание: в отличие от Magic Trainer Creator программа работает под Windows 2000/XP.

### LX-Cheat-Container v4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов. В исходном варианте имеются читы для PC, PSX и N64.

### DOSBox v0.60

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286-ю эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Все это позволяет играть в DOS'овские игрушки.

### BSPlayer v.1.00.B03

Превосходный проигрыватель видео- и аудио-файлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

### CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для 12 платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo).

Охвачено 9125 игр. Из них для PC - 4944. Самые свежие читы к BloodRayne, Civilization 3 - Play the World, Command & Conquer - Generals, Quake 3 Arena, Age of Mythology - The Titans, Jagged Alliance 2,

Kreed, Knights of the Old Republic, Neverwinter Nights - Hordes of the Underdark, Elder Scrolls 3 - Morrowind...

Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы.

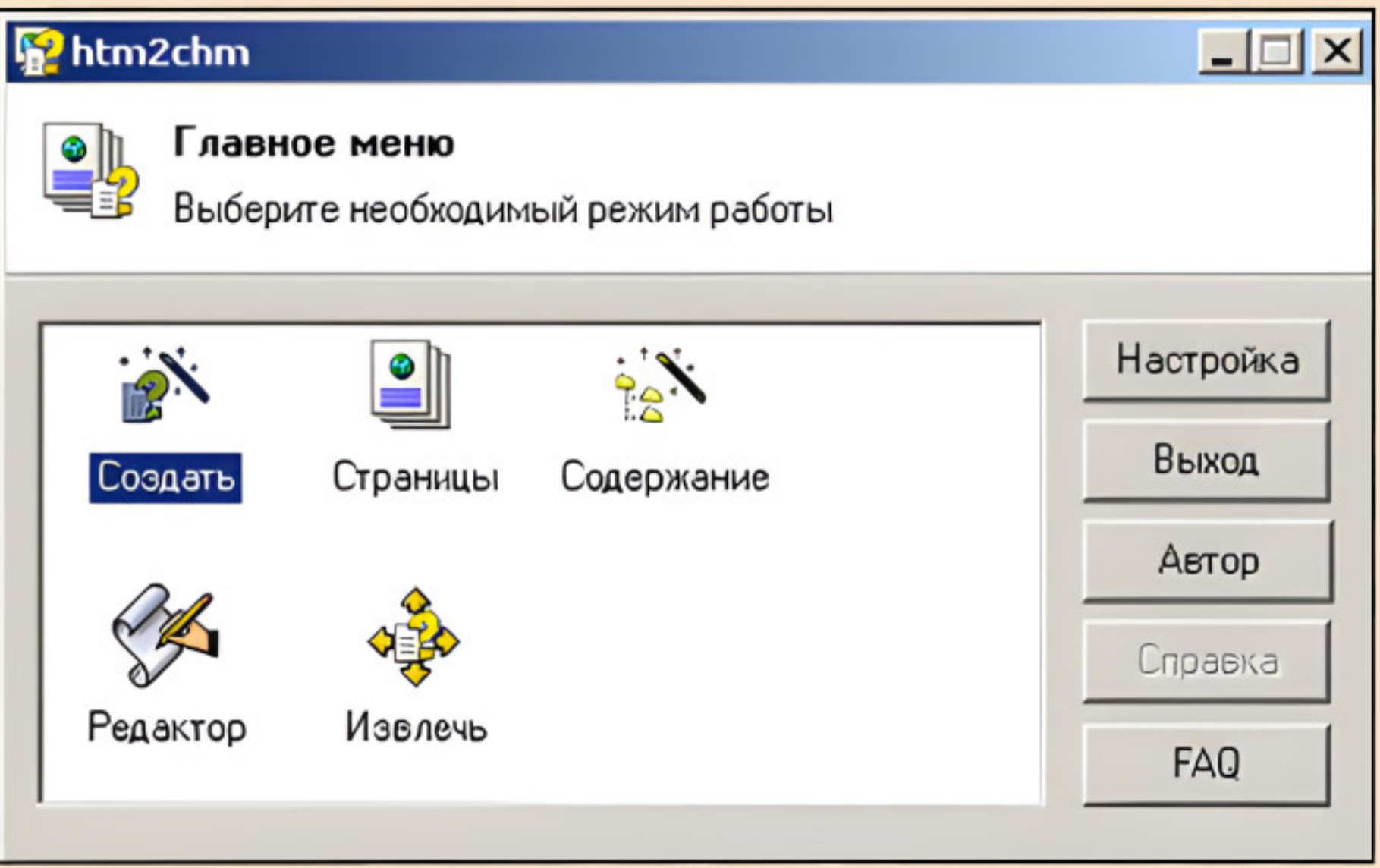
### Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр. Под ресурсами, естественно, подразумевается что-то вроде больших архивов с данными - картинки, текстуры, звуки и т.д.

### Htm to Chm 1.6

Каждый из вас сталкивался с неудобством при сохранении html файла или даже целого сайта. Чаще всего это куча файлов, в которых трудно разобраться. Две замечательные программы одного разработчика помогут в этом.

SaveChm - плагин для Internet Explorer.



После установки этого плагина на панели IE появится кнопка, и после единственного клика просматриваемая страница сохранится в формате Windows Help (.CHM). Htm2Chm - отдельная программа, которая может превратить набор html файлов в этот же формат, да еще и проиндексировать его для удобства доступа. Все, что нужно сделать - это скачать сайт любой предназначенной для этого программой и, запустив Htm2chm, указать ему главный файл.

### FreeZip! 2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

### Fresh Download 6.80

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

### IrfanView v.3.85

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

### Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена воспроизведения видео и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

### Swift Player 1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в т.ч. прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, закичивание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

### Windows Media Player v. 9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять skins. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

### Winamp 5.02 Bundle

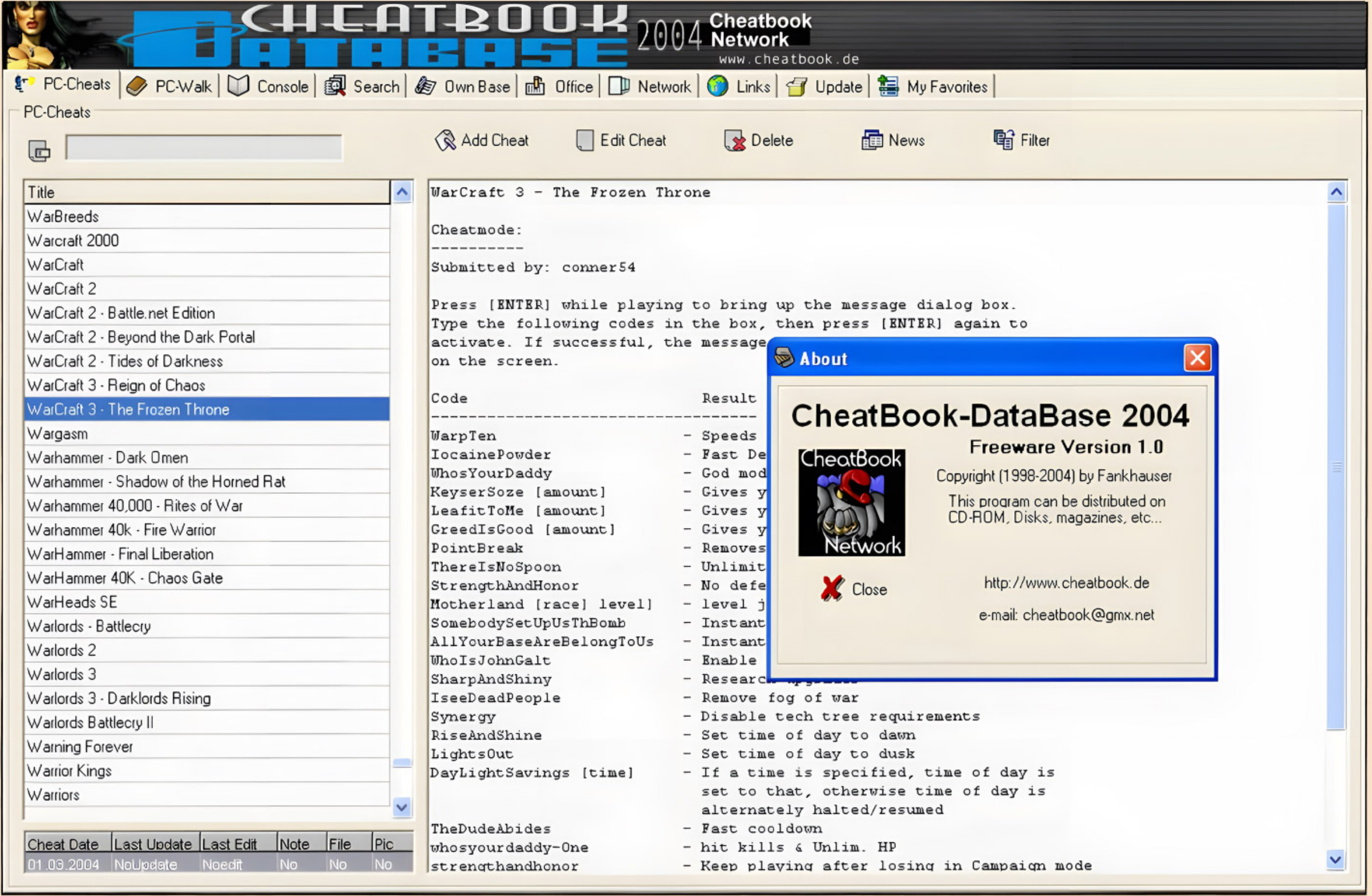
Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций и это не может не радовать.

### Популярные видео-кодеки + Gspot v.2.1

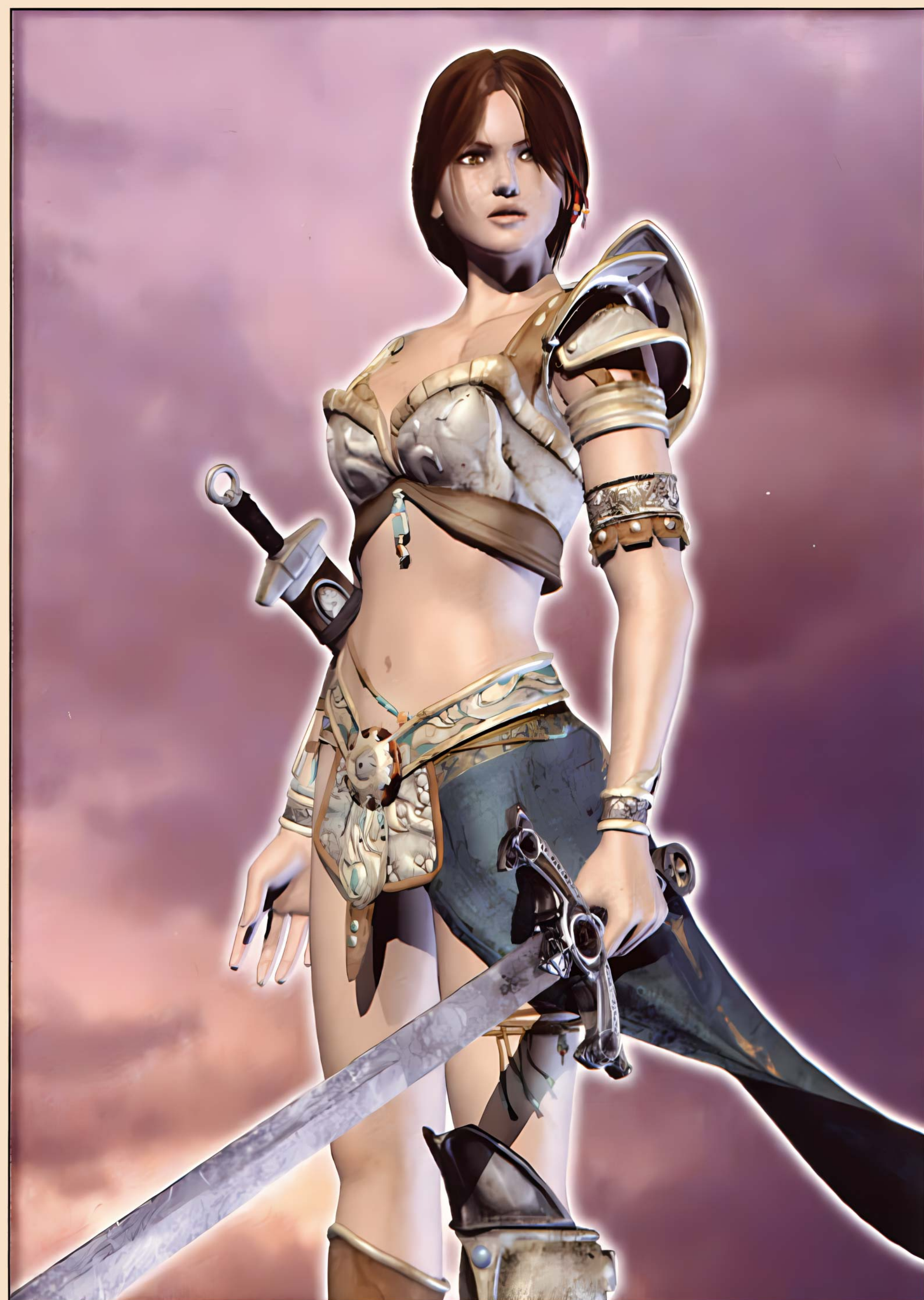
Сборник наиболее популярных видеокодек. Если вы не уверены, каким кодеком обработан ваш файл - проанализируйте его с помощью программы Gspot (она находится в архиве gspot.exe).

### Real Alternative 1.11

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.







## Руководства и прохождения

**Civilization 3: Conquests**  
**Pax Romana**  
**Prince of Persia: Sands of Time**  
**Conan**  
**Legacy of Kain - Defiance**  
**XIII**  
**Полная труба**

## Z-Zone

**Нео меняет профессию**

Ну, блин...

Нет, после шедеврального "Киндзадзато-ра" я уже ничему не удивляюсь.

Но все же, все же...

Креативное мышление русского человека - это нечто.

**Новинки большого экрана**

Чего только не придумают американцы в погоне за прибылью! Вот решили экранизи-

ровать А. Азимова. Хорошо? Хорошо.

Только от оригинального "Я, робот" в одноименном фильме почти ничего не осталось. Зато есть Уилл Смит. И это хорошо. Почему хорошо? Потому, что под Уилла Смита дадут денег, и спецэффекты будут на высоте.

А большего мы и не ждем.

В качестве утешения смотрите новый ролик из Aliens vs. Predator.

### Частная жизнь Макса Пейна

Считается, что это - фотографии актеров, с которых потом рисовались комиксы для заставок в Max Payne 2. Сделал эти фотографии Тимоти Вомак, с официального сайта которого все это безобразие и взято.

А вообще же мы с вами знаем, что никаких актеров нет, комиксов тоже, компьютерные игры - фикция.

Реальна только Матрица.

### Из жизни пингвинов и снежных людей

Автор сей, с позволения сказать, игры - известнейший преступник. Делишки компьютерных пиратиков и хакеров блекнут по сравнению с ущербом, причиненным миру его детищем.

Представьте себе - 19 января многие солидные компании по всему миру понесли убытки на общую сумму свыше пяти миллиардов долларов. Причина - их сотрудники забыли на работу и с увлечением резались в эту игру. Теперь и у вас появилась возможность последовать их примеру.

## Лаборатория Касперского

Как всегда, последняя версия лучшего антивируса к вашим услугам.

## Подписка

## БОНУС

*По независящим от нас обстоятельствам, некоторые файлы на прошлом DVD оказались битыми. За это вы нас ругали. Не думайте, будто мы все пропустили мимо ушей. Отнюдь.*

*Мы всегда стараемся поддержать репутацию журнала на достойном уровне, поэтому выкладываем те зло-счастные файлы повторно на этом двойном DVD.*

*Приносим всем читателям наши искренние извинения.*



## Демо-версии

### Painkiller

Дело DOOM живет. Море крови, оригинально нарисованное оружие, гадкие враги, возможность цокупать между миссиями на собранные по ходу дела монеты power-up'ы...

А сохраняться-то в миссиях нельзя! Ха-ха-ха!

## Дополнения к играм

### Battlefield 1942

#### Desert Combat 0.7N Full

Первая версия Desert Combat с того момента, когда модификация была приобретена DICE. На этот раз разработчики не ограничились патчем, а выпустили полностью новую клиентскую часть. Изменения в основном носят косметический характер: некоторые виды оружия заменены новыми моделями, хотя и они в ряде случаев требуют доработки. Кроме того, добавлено несколько новых карт.

#### Forgotten Hope 0.61

Самый большой мод, из когда либо выходивших. Forgotten Hope вообще трудно называть модом, скорее, перед вами бесплатный адд-он. Двадцать с лишним карт, огромное количество новой техники и оружия, а главное, гораздо больший (по сравнению с Battlefield 1942) реализм.

Авторы мода охватили такие события, как битва за Сталинград (карта не имеет ничего общего со стандартной), сражение на Курской дуге, охота за "Бисмарком", высадка немцев на Крите и много чего еще. Для любителей экзотики сделано несколько карт, где можно использовать технику, "опоздавшую" на войну (вроде Go-229). Модели сделаны намного лучше, чем в детище DICE, более того, некоторые виды техники вроде Tiger II, выглядят чуть ли не идеально.





# Кто там ворует "Навигатор" из моего почтового ящика? <sup>[1]</sup>



<sup>[1]</sup> А вот если бы С.О. Роксесьмой подписался через редакцию, то "Навигатор" приходил бы ему заказным письмом

## БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Телефон \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

| Месяц    |         | Стоимость                          | Стоимость с 2 CD                    | Стоимость с DVD                     |
|----------|---------|------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Май      | 2004 г. | 55 рублей <input type="checkbox"/> | 90 рублей <input type="checkbox"/>  | 100 рублей <input type="checkbox"/> |
| Июнь     | 2004 г. | 55 рублей <input type="checkbox"/> | 90 рублей <input type="checkbox"/>  | 100 рублей <input type="checkbox"/> |
| Июль     | 2004 г. | 60 рублей <input type="checkbox"/> | 100 рублей <input type="checkbox"/> | 110 рублей <input type="checkbox"/> |
| Август   | 2004 г. | 60 рублей <input type="checkbox"/> | 100 рублей <input type="checkbox"/> | 110 рублей <input type="checkbox"/> |
| Сентябрь | 2004 г. | 60 рублей <input type="checkbox"/> | 100 рублей <input type="checkbox"/> | 110 рублей <input type="checkbox"/> |
| Октябрь  | 2004 г. | 60 рублей <input type="checkbox"/> | 100 рублей <input type="checkbox"/> | 110 рублей <input type="checkbox"/> |

(отметьте нужные варианты ☒)

ИТОГО

\_\_\_\_\_ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

**Всем, оформившим  
полугодовую редакционную  
подписку на журнал  
"Навигатор игрового мира" с  
компакт-дисками или DVD на  
полгода, – подарок! – игровой  
компакт-диск от компании  
"Бука" или "IC". Диск  
рассылается в течение срока  
подписки.**

**Внимание! Диски DVD читаются только в дисководы DVD ROM**





# Навигатор Игрового Мира

- Семь лет игрового стажа
- 208 страниц объективной и актуальной информации
- Интервью с легендами индустрии
- Необъективная Z-zone
- Большой и красивый двухсторонний постер
- 2CD или DVD-диск, заполненные последними демо-версиями, патчами, видео и многим-многом-многом другим
- Ваш любимый журнал, разумеется

## Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

### 1. По объединенному каталогу "Пресса России"

2004 первое полугодие

(зеленый каталог, страница 341)

38888 без CD

29666 + 2CD

10323 + DVD



### 2. По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы"

2004 первое полугодие

(красный каталог, страница 385)

82561 без CD

82562 + 2CD

82563 + DVD



### 3. Оформить редакционную подписку

(подарочный диск получают только читатели, оформившие редакционную подписку на полгода)



## Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении Сбербанка РФ по следующим реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Публишинг" ИНН 7703205156 КПП 770301001**

Расчетный счет **№ 40702810300062967801**

В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва

**Кор. счет 30101810500000000662, БИК 044525662**

Назначение платежа:

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на \_\_\_\_\_ мес.

(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

**123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Публишинг"**

**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. Оплату производить в любом отделении Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

**Высылается заказным письмом.**



# Виктория

Империя под Солнцем 1835 - 1920



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
искусство побеждать

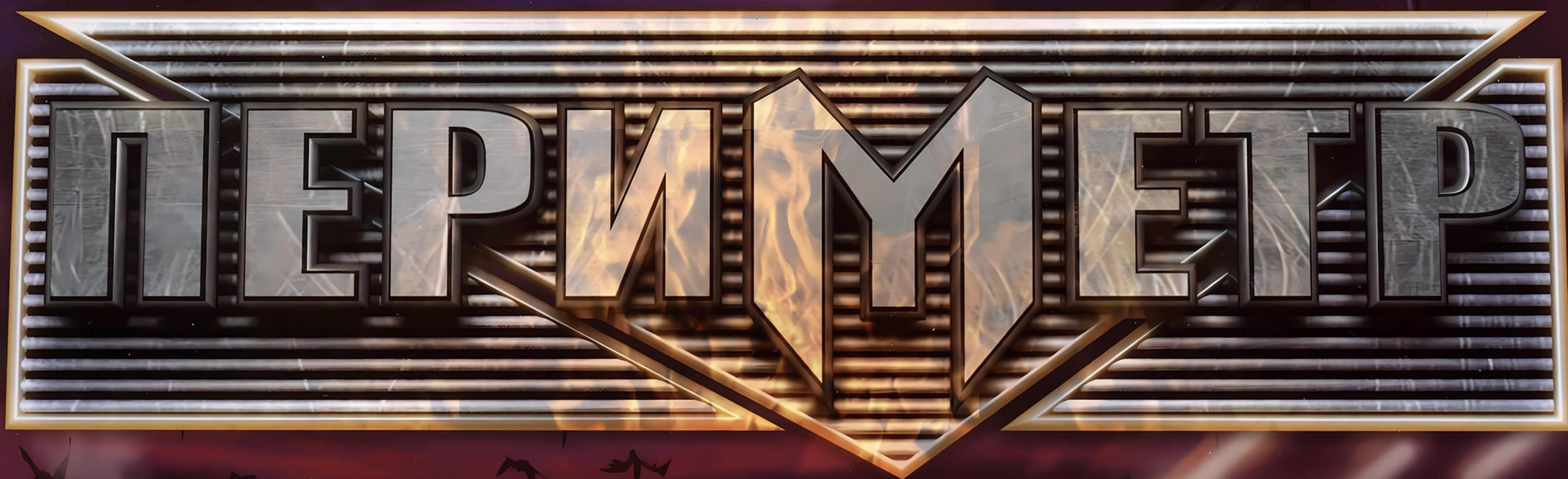


**paradox**  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

Глобальная стратегия, продолжение  
«Европы II» и развитие «Дня Победы».  
Уже в продаже!







# ГЕОМЕТРИЯ ВОЙНЫ



В игре используется технология Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены.  
GameSpy, логотип «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.  
© 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.  
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

\*Номинация учреждена компанией Intel

<http://www.kdlab.com/>

<http://games.1c.ru/perimeter/>



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
Фирма «1С»: ул. Селезневская, 21;  
ул. Шоссейная, 11;  
1-я ул. Энтузиастов, 12а;  
ул. Новый Арбат, 17;  
ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3;  
м. Марьино ТК пав. №19;  
ул. Люблинская, 4а;  
Береговпр., 8/1;  
ул. М. Бирюзова, вл. 17;  
Смолярная, 24 «а»;  
Б.Ордынка, 19, стр. 2;  
Ленинградский проспект дом 56/2;  
Строганов 9;  
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;  
Русаковская ул. 27 Домкиги в Сокольниках;  
Новослободская ул. 16;  
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;  
Ленинский проспект д 62/1;  
Руставели, 1;  
Ломоносовский пр-кт 23;  
Братиславская ул 13;  
Новая Басманная 31 стр 1;  
Ивана Франко 38 кор 1;  
Ярославское шоссе д. 54;  
Полянка д. 28;  
Исаковского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16;  
Марксистская д. 3 (маг Планета);  
Нижняя Красносельская 45 кв 41;  
Ярцевская 19;  
Земляной Вал д.2/50;  
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;  
Овчинниковская наб. 22/24;  
Ленинский проспект 89;  
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;  
Коровинское шоссе д.20 стр.1;  
Нагорный бульвар д.4к. 1;  
Аргуневская д4;  
Ленинский пр-кт 146;  
Ангарская ул. 26 кор 1;  
Мясницкая ул 17;  
Матвеевская ул. 20 кор 1

**Александров**  
Красный пер., 10

**Астрахань**  
ул. Саушкина, 51;  
ул. Советская, 36;  
ул. Ульяновых, 3  
ул.Украинская,3 «Перекресток»

**Великий Новгород**  
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11

**Вильнюс**  
ул. Альгирдо, 10 «AKELOLE ir KO»

**Владивосток**  
ул. Жигур, 48;  
ул. Русская, 46 «Планета»;

**Владимир**  
ул. Дворянская, 10;  
ул. Дворянская, 11;  
Октябрьский пр-т, 47

**Волгоград**  
пр. Ленина, 2-а

**Вологда**  
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

**Геленджик**  
ул.Полевая, 33 "Компакт"

**Губкин**  
ул. Дзержинского, 113

**Дзержинск**  
ул. Гайдара, 51а

**Днепропетровск**  
пр. Карла Маркса, 50;  
ул. Московская, 1;  
пр. Карла Маркса, 46;  
ул. Харьковская, 2;  
ул. Боброва, 23;  
ул. Московская, 3;  
ул. Ленина, 1-Б

**Екатеринбург**  
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;  
ул. Луначарского 49, «Титаник»;  
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

**Железнодорожный**  
ТЦ «Юнион» контейнер 71

**Жуковский**  
ул. Гагарина, 24;  
ул. Чкалова, 1

**Ижевск**  
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

**Иркутск**  
Чехова 19 «РемБыТехника»;  
Ленина 15, «Знание»;  
Фурье 8, «ВИ Д»;  
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;  
Киевская 2, «CD-Hit»;  
Урицкого 13, «Силуэт»;  
Партизанская 1, ТД «Неллеп»;  
Дзержинского 26, «ХоббиОлин»;  
Урицкого 1, «Детский мир»

**Калининград**  
пл. Победы, 4;  
торговая сеть «Монитор»

**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47

**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

**Киров**  
ул. К.Маркса, 129;  
ул. Московская, 12;  
ул. Пролетарская, 17А;  
ул.Воровского, 71

**Киев**  
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

**Клин**  
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

**Кострома**  
Красные ряды, 5 «Детский мир»;  
ул. Советская 130

**Лангепас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

**Липецк**  
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

**Луганск**  
ул. Советская, 88 «Протон»;

**Лучегорск, Приморский край**  
4 м.р-н, «Адонис»

**Лысьва**  
ул. Федосеева, 33

**Махачкала**  
ул.Кировского, 67

**Миасс**  
пр. Октября, 31

**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1

**Нарьян-Мар**  
ул. Ленина 23 В

**Нефтекамск**  
ул. Ленина, 15

**Нефтеюганск**  
«Росси», мкр. 2, д. 23

**Нижний Новгород**  
ул. Большая Покровская, 74, м-н  
«Компьютер плюс»;  
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;  
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;

ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

**Новокузнецк**  
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

**Новосибирск**  
ул. Фабричная 4, оф. 311;  
ул. Валуина, 27;  
ул. Челюскинцев, 15  
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;  
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дюк»

**Норильск**  
ул. Богдана Хмельницкого, 17;  
ул.Кирова, 29-4

**Одесса**  
ул. Ленина, 32  
ул. Ришельевская, 10 «Антошка»  
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;  
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;  
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

**Омск**  
ул. Красный Путь, 9;  
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место  
ул. Котельникова, 12  
Первомайский рынок;  
Панорама-Центр;  
Кирова, 12

**Орел**  
Красина, 1

**Орск**  
ул. Краснознаменная, 64;

**Павловский-Посад**  
ул. Кирова, 23

**Пенза**  
ул. Коммунистическая, 28;  
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

**Пермь**  
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
Комсомольский пр-т, 24;  
ул.Луначарского, 58  
ул. Уинская, 13, ТД «Владимир»  
ул. Борчанинова, 13, универсам 7 Я

**Псков**  
ул. Яна Фабрициуса, 10

**Пушкино, МО**  
Московский проспект, 5

**Рига**  
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;  
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;  
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;

ул. Кр. Валдемара, 73;  
ул. Маскавас357, т/ц «DOLE», SIA «636»

**Ростов-на-Дону**  
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;  
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;  
Компания «Энджин»

**Самара**  
ул. Минчурина, 15, ТТЦ «Аквариум»;  
секция «АПС», 2 эт.;  
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;  
ул. Ульяновская, 18 ТЦ «Вавилон»;  
ул. Юных Пионеров, 146 «Метид»  
ул. Карла Маркса 510 Б, 15 мкр. «25 часов»  
ул. Садовая, 263  
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;  
ул. Юных Пионеров, 146

**Саранск**  
ул. Пролетарская, 46;  
ул. Большевикская 37/3;  
ул. Советская, 65

**Сочи**  
ул. Ленина, 88 «Сириус»

**Северодвинск**  
ул. Плоснина, 11 ТЦ «Дружба»

**Североуральск**  
ул. Молодежная, 10

**С.-Петербург**  
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный  
супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
Левашовский пр., 12;  
ул.Гончарная, д.13 «Дикси Про»;  
ул. Марата д.8 «КЕ!»;  
ул. Пушкинская, 12, лит. А,  
пом4-Н. «Лайт-Проджект»;  
Московский пр., 2;  
7-я линия Васильевского острова, д. 40  
Большой пр-т Вас. о-ва, 68  
Восстания, 13  
Невский проспект, 35

**Старый Оскол**  
мкр. Королева, 28а

**Сургут**  
ул. Ленина, 13;  
ул. Ангельса, 11, блок Б. «Диггер»

**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИ САЖ»

**Тольятти**  
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Апеся»;  
пр. Степана Разина 9а ТД «Славянский  
комната №11

**Томск**  
ул. Иркутский тракт д. 80/1;  
ул. Красноармейская 135;  
ул. Яковлева, 6;  
ул. Иркутский тракт д. 118/1

**Тюмень**  
ул. Республики, 62

**Тында**  
ул. Кр. Пресня, 33

**Уссурийск**  
ул. Некрасова, 252

**Уфа**  
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;  
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;  
пр. Октября, 137

**Челябинск**  
ул.Российская, 281

**Череповец**  
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

**Чусовой**  
ул. Чайковского, 8

**Элиста**  
ул. Пушкина, 20

**Якутск**  
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

**Интернет-магазины**  
[www.ozon.ru](http://www.ozon.ru)  
[www.bolero.ru](http://www.bolero.ru)

**а также в фирменных магазинах Москвы:**  
**Чистый софт:** ул. Профсоюзная, 56, ТЦ «Черемушки», пр. Буденного, 53, стр. 2, ТЦ «Буденновский», пав. Б-5, Багратионовский пр., 7, к. 3, ТЦ «Торбушкин двор» пав. В2-174, ул. Миклухо-Маклая, 37, ТЦ «Беляево»  
**Ашан:** Пересечение МКАД с Остаповским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе  
**М-Видео:** Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Рукавская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15,  
Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3  
**Партия:** Волгоградский пр-кт. д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д.7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52,  
Варшавское шоссе 2, Уральская 1А, Народного ополчения ул. 22/2  
**Премьер-Дивижн:** «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.  
**Формоза:** Трехзвездный переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1. Авиамоторная дом 57  
**Цифра:** Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав.ап12к., Тверская 25/9  
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Хвальныйский б-р, 7/11, Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир,  
Воронежская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядрин), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2, Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор,  
Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19, Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юлитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат,  
Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,